**MEGÉRKEZETT A DSi! BESZÁMOLÓ ÉS AJÁNDÉK MATRICÁK A DÍSZÍTÉSHEZ!**

# 576 KByte

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 WII P

**ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK! OLVASS ÉS NYERJ!**

**80.000 FT-OS NYEREMÉNYJÁTÉK**

**1700 FT ÉRTÉKŰ UTALVÁNY A MAGAZINBAN**

**FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES JÁTÉKKAL**

**AZ 576 KByte ÜZLETEKBEN 25 %-KAL OLCSÓBB!**

2009. április
799,-

*TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (DS)*

## GTA CHINATOWN WARS

Liberty City teljesen új oldalról mutatkozik be – és elfér a tenyeredben!

*TESZT + NYEREMÉNYJÁTÉK (PC, XBOX 360, PS3)*

## CHRONICLES OF RIDDICK

Felújított, kibővített verzió Vin Diesel szinkronjával – az első teszt nálunk!

*ELŐZETES (PC, XBOX 360, PS3)*

## BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

A fejlesztők mutatják be a rombolásra kihegyezett folytatást

# BioShock 2

Visszatérés Rapture világába – hatalmas titkok, az első képek csak az 576 KByte-ban!

## Tesztek

Godfather 2, Empire Total War, Pikmin Wii, Afro Samurai, Mario Tennis Wii, Henry Hatsworth, Ninja Blade, Battleforge, Tenchu 4, Stormrise, Resistance PSP


ARMY OF TWO: THE 40TH DAY


TEKKEN 6


CALL OF JUAREZ 2


MAX PAYNE 3


VIN DIESEL
WHEELMAN™
Az UTCÁK csatatérré VÁLTAK...
És az AUTÓ a FEGYVER.
PC DVD-ROM
VIN DIESEL
WHEELMAN
16+
www.pegi.info
HU
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR
8990 Ft
MIDWAY
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
www.wheelmangame.com

## Impresszum

576

**576 KByte**
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

**Szerkesztőség**
Főszerkesztő: Bényi László
(grath@576.hu)
Layout és tördelés: Szalontai Attila
(sz.attila@576.hu)

**Laptulajdonos**
Balogh Zsolt

**Marketingigazgató**
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

**Hirdetésfelvétel**
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

**Kiadó**
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf 24. (Árpád Üzletház).
Telefon: 06 1 369 26 86.

**Nyomda**
Offset és Játékkártya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

**Terjesztés**
Hírker Rt, NH Rt.

**Előfizetés**
Comgame „576" Kft és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elofizetes


ISSN: 2060-3126

**KIEMELT PARTNEREINK**





# SZIASZTOK!

Ez a hónapunk is zsúfolt volt, keményen dolgoztunk, hogy minél frissebb tartalommal tudjunk szórakoztatni titeket. Így kerülhetett címlapunkra az új BioShock – a sok részletes információt és az első képeket tartalmazó előzetesünket a 36. oldalon találod –, így olvashatod a világon az elsők között nálunk a Riddick-remake tesztjét, és további érdekes dolgokat. Ilyen például a cikk az OnLive rendszerről, amely a PC-s játékvilág teljes átalakítását ígéri, vagy írásunk a DSi-ről, amely kinézetre alig, a belsőt tekintve viszont igencsak átalakult.

De nem a BioShock 2 az egyetlen előzetesünk, a fejlesztők mesélnek a remek Battlefield Bad Company második részéről, bemutatjuk a Split/Second című versenyjátékot, a western-környezetű Call of Juarez előzményét vagy éppen a Ubisoft vadonatúj, megtévesztésre épülő stratégiáját. És ha már stratégia – ez a hónap erről szólt, platformtól függetlenül érkeztek számolatlanul az ebbe a stílusba tartozó programok. Wii vagy PC, HD konzol vagy DS – ez a hónap a szobatábornokoké volt!

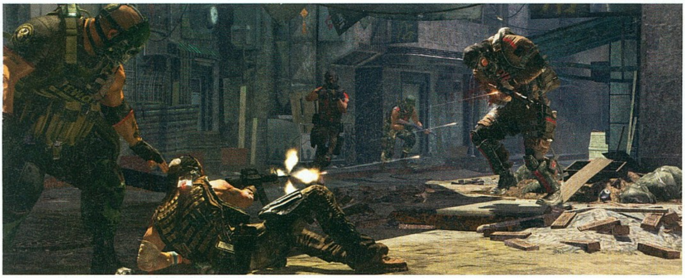
Kérdés a weboldallal kapcsolatban? Ugrás a csevegőhöz! Kérdés a következő számmal kapcsolatban? Lásd utolsó oldalunkat, és képzeld el az év legnagyobb játékát. Exkluzív módon, csak nálunk. Plusz, elutazunk kipróbálni a Rockstar legújabb csodáját is. Miről is kell még megemlékeznem? Ajándék matricák, a DSi premierjének tiszteletére a Nintendo legismertebb hőseivel a főszerepben. Találkozunk májusban is!

**Jó játékot!**
**Grath**

576 KBYTE 06.SZÁM 2009. ÁPRILIS

# tartalom

MÉG TÖBBET AKARSZ TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RA





Világkörüli túra helyett egyetlen város, ahol két, továbbra is a törvény határai körül mozgó hősünk próbál túlélni a káoszban. Új kooperatív trükkök, parádés látványvilág, mindez a fogcsikorgatóan buta beszólások nélkül!



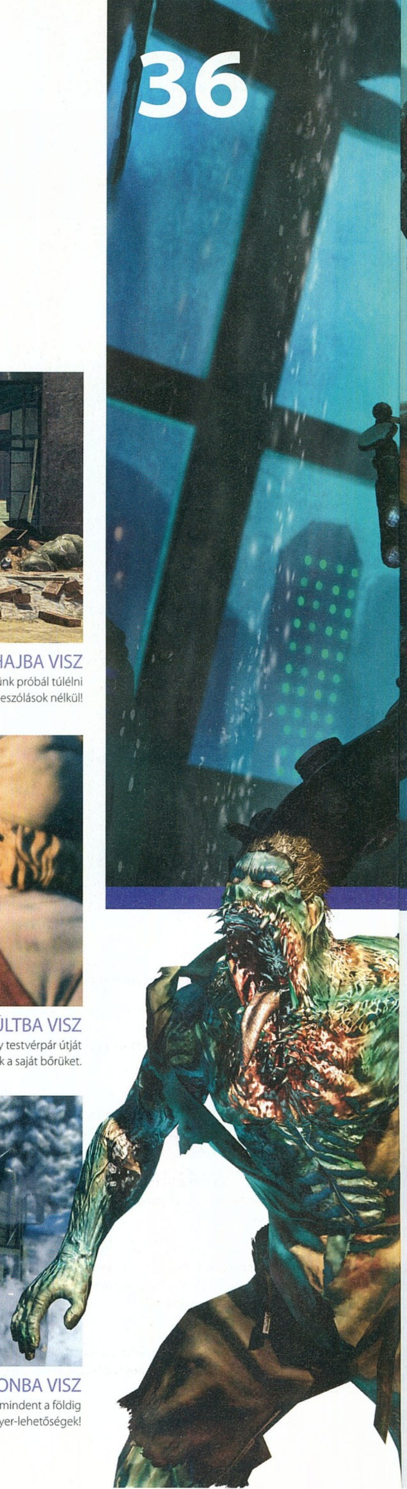


Az előzmények bemutatása a látottak alapján izgalmasabbnak ígérkezik, mint az alapjáték. Egy testvérpár útját kísérhetjük nyomon, amint minden imádott vadnyugati-klisén átszáguldva mentik a saját bőrüket.





Destruction 2.0: a Bad Company 2 nagy újítása, hogy már nem csak sok mindent, de tényleg mindent a földig rombolhatunk, akár téglánként is. Vadászbombázók, változatos tájak, és kibővült multiplayer-lehetőségek!







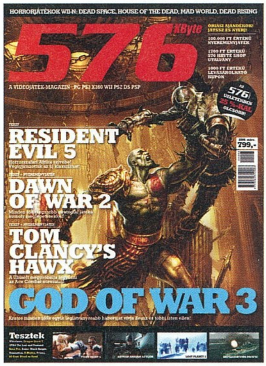
# 576 KBYTE TESZTEK

# csevegő

**Oké, még mindig nincs weboldal, tudjuk, nem kell megírnotok. Szégyelljük magunkat, a felelősöket kivégeztük, a fejlesztőket pedig még vadabbul korbácsoljuk...**

Helló 576!
Vártam, imádkoztam, titokban majdnem én is kakast áldoztam, de csak nem lett weboldal. Mármint új. Lehet persze, hogy a trükkös terv az, hogy a régi weboldal marad meg, és a mélyén történnek változások (vagy még az sem, egyszerűen kapunk egy 2.0 feliratot a címmezőbe), de remélem ennél azért többről van szó. Szóval – lesz új oldal, vagy sem? És ami még fontosabb, mikor?
*Ork*

**Kedves Ork! Sajnálatos módon a feketemágia nem jött be, és kicsit megint elhalasztódott a weboldal indítása. Hidd el, dolgozunk rajta – vagy legalábbis vannak embereink, akik dolgoznak rajta. Pontos indulási időt nem merek mondani, mert a végén megint pofára esünk, az meg ciki. Különösen így, harmadszorra. Szóval a lényeg az, hogy készül, még egy kis türelmet kérünk. Addig is, aki jelentkezne az új oldal bétatesztelésére, az írjon az online@576.hu mailcímre, mellékelve a jelenlegi felhasználónevét is. Még nem tudni pontosan, hogy hány „bétakulcsot" tudunk kiosztani, de a versengők között kisorsolunk tíz, irtózatosan király Loco Roco-tollat!**




Helló!
Azt szeretném megkérdezni, hogy miért mindig előzetesek vannak a címlapon? Miért nem lehet az aktuális tesztek közül kitenni egy játékot? Régen mindig úgy volt…
*Karcsi*

**Igen, tagadhatatlan, az előző korszakban (szinte) csak tesztelt játékokból volt címlap. Mi – a valóságban: én, a diktatorikus Grath – azonban úgy gondoljuk, hogy ennél néha érdekesebb lehet egy új bejelentés, egy nagynevű játék. Ebben a hónapban például kísérletezhettünk volna a GTA vagy az Empire vagy mondjuk a Ninja Blade borítóra helyezésével, de egyrészt ezek közül csak a GTA-hoz volt normális képanyag, másrészt meg egy BioShock 2 azért nagyobb durranás. Merthogy magyarul elsőként itt olvashatsz információkat a játékról, a képek is nálunk jelennek meg először – sokat dolgoztunk rajta, hogy ez összejöjjön, és ezért szeretnénk büszkén hirdetni!**

Hey!
Szerintetek mennyibe kerülne, ha ki akarnék menni az E3-ra? Azt olvastam, hogy idén megint nagy show lesz, és sokért nem adnám, ha csak egyszer én is kilátogathatnék Los Angelesbe. Tudnátok segíteni ebben?
*Lajos*

**Sajnos nem sok esélyt látok a dologra, mert a nyilvánvaló pénzügyi nehézségek mellett van egy másik gond is: az E3 már pár éve meghívásos rendszeren alapul. Plusz, ellenőrzésképp a helyszínen meg kell mutatnod egy újságot – vagy weboldalt –, amiben, amin a te műveid is olvashatóak. Elég szigorúan vizsgálják a dolgokat, mert ez a show elvileg csak a szakmának szól. És ezen nem az újságírókat értem, hanem a kiadókat és fejlesztőket, az előbbinek ez hatalmas marketinges munka, az utóbbiak közül az elkötelezettek demózzák a programokat, a kiadót keresők pedig próbálják elkápráztatni a pénzes cégeket. És ebbe jönnek bele a firkászok. És, megmagyarázhatatlan módon, mindig van néhány 12 éves gyerek, akiket alig lehet elrugdosni a Pokémon-játékok elől…** ■

## NYERTESEINK

**Az előző számunk nyereményjátékainak nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a felajánlásokat!**

**HAWX X360**
*X360-as HAWX-ot, HAWX pólót és HAWX előlapot nyert:*
Grosz Péter, Budapest

**Dawn of War 2**
*Dawn of War 2-t nyertek:*
Kovács Kitti, Dunakeszi
Pálfi Dénes, Nagykanizsa

**X-Blades**
*X-Blades gyűjtői verziót nyert:*
Horváth Ákos, Budapest

**HAWX PC**
*PC-s HAWX-ot és HAWX-pólót nyert:*
Zsurkai Zoltán, Tiszaújváros

**Mindenkit nagy tisztelettel megkérünk, hogy a nyereményjátékoknál a válasz mellett nevét, címét és telefonszámát is tüntesse fel, mert ezen adatok hiányában még az amúgy helyes megoldást sem tudjuk elfogadni! A nyeremények kipostázása a következő szám megjelenéséig megtörténik, erről a nyerteseket a díjak elküldésekor emailben értesítjük (ha valami gond lenne, külön írunk, vagy telefonálunk).**

**Ezen számunk nyereményjátékai**
Ninja Blade (64. oldal), GTA Chinatown Wars (67. oldal), Chronicles of Riddick (74. oldal), Cryostasis (80. oldal), Resistance Retribution (93. oldal)

# HÍREK érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



## A HÓNAP SZTORIJA
### BIOSHOCK 2

## ÚJ JÁTÉKOK

A rengeteg folytatás, előzmény, mellékszál között jó látni, hogy az eredeti ötletek nem haltak még ki a játékiparból. Persze az új ötlet nem jelent mindig jó ötletet is, de a R.U.S.E., a Split/Second vagy éppen a Stalin vs. Martians legalább próbálkoznak. Igaz, utóbbinál valószínűleg a körítés, a téma a legjobb…



## FOLYTATÁSOK

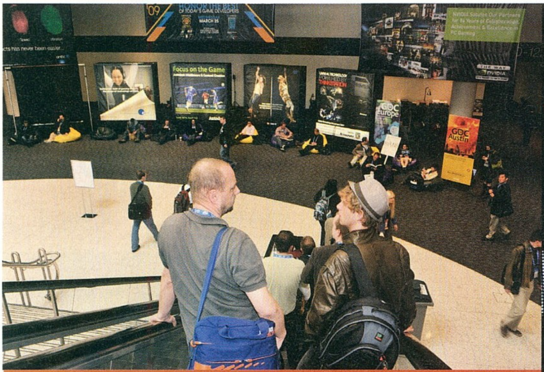
Persze a folytatás nem dogmatikusan rossz dolog – a Bioshock 2-t például milliók várják. De legyen szó az Army of Two-ról, a Ninja Gaidenről, a Gothicról, a Battlefieldről, az olykor több irányba is elkalandozó új részek ígéretesek, hisz egyszer – sokszor – már bizonyították. És ki ne akarna visszamenni Rapture-be?

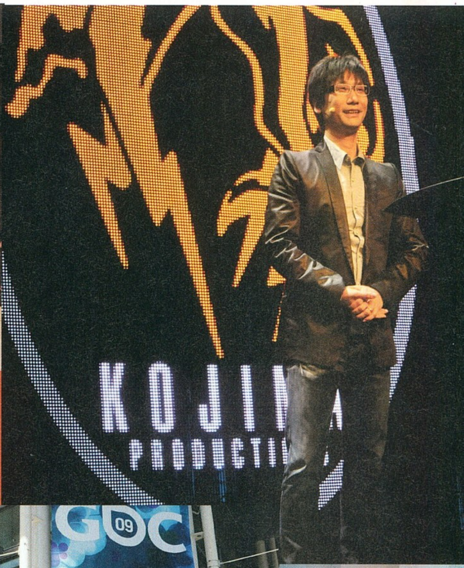


## DSi PREMIER

Megjelent a harmadik generációs DS, és most alaposan ki is vizsgáltuk. Az eredmény? Nos, a végső konklúziót a 23. oldalon találod, de nagy gondot nem sokat találtunk az új gépen – viszont annál több dicsérnivalóra bukkantunk. Reméljük előbb-utóbb az MP3-at is megtanulja kezelni…








# GameDevelopers® Conference

[ÍRTA GRATH]















**Játékfejlesztői konferencia.** Alapjaiban ez a tradicionálisan Austinban megrendezett esemény kizárólag a tényleges fejlesztők – programozók, grafikusok, zenészek, designerek – találkozója volt, ahol megosztották egymással a legújabb trükköket, hogy mi működik és mi nem, hogy melyik út bizonyult járhatatlannak és melyik vitt a siker felé. A média azonban nem tud mást tenni, médiaként viselkedik, és a játékipar hírességeinek kitermelése után nekiállt show-t faragni ebből a szakmai rendezvényből. Ez a folyamat tavaly teljesedett ki, amikor a Gears of War 2 bejelentése és a LittleBigPlanet részleteinek bemutatása szinte (oldschool) E3-jellegű felhajtást adott a GDC-nek. Idén ebből kicsit visszavettek, elsöprő bejelentések nem voltak, de így is hallott érdekeseket, aki ellátogatott az austini konferenciaközpontba…

**A GDC alapja idén sem változott:** milliónyi előadás, tanácsadás, szakkörjellegű gyűlés volt a konferencia gerince. Akit érdekel, hogy merre tartanak a mesterséges intelligenciák, miként érdemes az érzelmekre ható átvezető jeleneteknek nekiállni, vagy egyszerűen a PS3 legmélyebb programozási titkaira kíváncsi, az jól tette, ha diktafonnal járt. Egyetlen példa: a Star Ocean 4-témájú előadás máshol valószínűleg a sztoriról vagy a harcrendszerről szólt volna, itt viszont a „flexible shader management and post processing" témakörében zajlott, és tényleg csak a gyakorló programozók számára volt bármi értelme.

**A nagyközönség érdeklődésére** sokkal inkább számot tarthattak a kiemelt előadások, melyeket a szakma legnagyobbjai tartottak. Ezek közül kettőt emelnénk ki, az egyik Hideo Kojimáé volt, aki ugyan új játékot nem jelentett be („talán majd az E3-on"), de beszélt a Metal Gear Solid 4 készítéséről, hogy számára a korábban lehetetlennek hitt problémák leküzdése jelenti az igazi élményt, ez a játékkészítés igazi sava-borsa. Mint mondta, a lehetetlennek mondott gondok 90%-át így-úgy le lehet küzdeni; a maradék tíz százalékhoz pedig csak idő kell, amíg a technológia el nem jut a kívánt szintre. A másik, milliók (oké, ezrek) által élőben nézett előadás a Nintendo elnökéé, a Wii- és a DS-korszak karmesteréé volt. Ő – azon túl, hogy a kötelező köröket megfutva tucatnyi Excel-táblával igazolta, amit amúgy is tud mindenki: baromira megverték, megalázták a piac többi résztvevőjét – már újdonságokkal is készült, többek között az új Zeldát is megmutatta. Igaz, Wii-re továbbra sem tudott épkézláb újdonságot felmutatni, de sebaj – mi bízunk a titokban tuti készülő új Marióban…

**Aki figyelmes volt,** az egyéb cégek újdonságaival, bejelentéseivel is találkozhatott. A nagyobb bejelentésekről – az új Jak és az új Ratchet, Ninja Gaiden Sigma 2 – híreink közt kiemelten is foglalkozunk, de összeválogattunk néhány másik bejelentést is, ezekről jobbra olvashatsz. A következő GDC 2010 március 9-én kezdődik. ■

# Tudásmorzsák Új információk

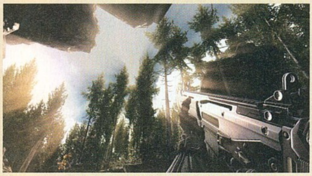
**BRÜTAL LEGEND**
A HD konzolok és a PC mellett Wii-re is érkezik, igaz, egy másik cég fejleszti.



**LEGO ROCK BAND**
Egy véletlenül az egyik előadásban bemutatott PowerPoint oldalon bukott le a Harmonix, ott volt megemlítve a LEGO-feldolgozás. Hivatalosan persze mindent tagadnak...

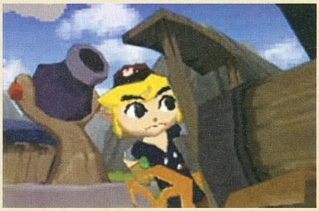
**GUITAR HERO SMASH HITS**
Az új cím az újdonság, hisz eddig úgy tudtuk, hogy a korábbi részek zenéit zenekarra átpakoló GH-epizód címe Greatest Hits lesz. Pedig nem is...

**CRYENGINE 3**
A Crytek új motorja lényegében ugyanazt tudja, mint a kettes sorszámú változat. És hogy akkor miért a 3-as? Hát mert már PS3-on és 360-on is működik, szinte ugyanazt a lenyűgöző látványt hozva.



**PROFESSOR LAYTON**
Japánban nemsokára itt a negyedik rész is, de angolul csak most jelentették be a másodikat. Hát igen, amíg Angliában az eladási listák legelején van az eredeti, miért vesződnének a folytatásokkal...

**LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**
Az új Zelda a Phantom Hourglass nyomán halad, csak a hajót vonatra cserélte. Masinisztát fogunk alakítani, akit ráadásul egy hatalmas gólem segít harcban és logikai kihívásokban egyaránt.



**ROCK N' ROLL CLIMBER**
Ez nagyon ronda, a Wii Fit deszkáját és a wiimote-ot használó játék egy sziklamászás-szimulátor. Miyamotónak túl sok ideje van...

**MODERN WARFARE 2**
Egyrészt eltűnt a Call of Duty név (szerintünk nem örökre), másrészt kijött az első, semmit nem mutató videó. Figyeld következő számunkat, ha érdekelnek a fejlemények...

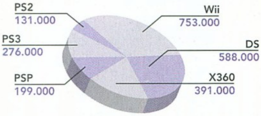
**DEAD RISING 2**
Az egyik előadásban a fejlesztő elszólta magát, és multiplayerről beszélt, amíg észbe nem kapott. Amúgy 6000 zombit terveznek a csúcsjelenetekben a képernyőkre – egyszerre.



## TOPLISTA USA február 01-28.

| JÁTÉK | PLATFORM | PONT |
|---|---|---|
| 1. Wii Fit | WII | 8.0 |
| 2. Street Fighter IV | X360 | 9.0 |
| 3. Street Fighter IV | PS3 | 9.0 |
| 4. Wii Play | WII | – |
| 5. Killzone 2 | PS3 | 9.5 |
| 6. Mario Kart Wii | WII | 9.0 |
| 7. Call of Duty: World of War | X360 | 9.0 |
| 8. Mario Kart DS | DS | 8.0 |
| 9. New Super Mario Bros. | DS | 9.0 |
| 10. Guitar Hero World Tour | WII | 8.9 |




Rövid hónap a február, tradicionálisan ekkor veszik a legkevesebb konzolt, de idén így is kelendő volt ez a portéka. Ráadásul nem csak a gépek fogytak, hanem a játékok is, a négy hideg hét alatt közel húszmilliót adtak el. A fenti szoftvereladási számokhoz mindenképpen megjegyzendő, hogy a Killzone 2 mindössze két napig volt a listán, így az eredménye elismerésre méltó.

ONLY IN JAPAN

# Taiko no Tatsujin Wii





A zenélős – pontosabban dobolós – Taiko no Tatsujin-széria Európában még sosem tette tiszteletét; Amerikában is csak az egyik PS2-es verzió, Taiko Drum Master néven. Pedig a plasztikdobot használó, egészen elborult grafikai stílussal rendelkező játék Japánban óriási siker: a meglehetősen fantáziátlanul elnevezett Wii-változat a széria kereken harmincadik kiadása! A játék lényege most sem változott: a programhoz kapott kis műanyagdobot kell a megfelelő ritmusban ütögetni (és nem a mozgásérzékelőkkel kell hadonászni). A dob két oldala eltérő hangokat ad ki, és a ritmusjátékoktól megszokott módon, ezeket akkor kell megcsapkodni, amikor a vörös vagy kék kis ikon a megfelelő helyre ér. És bár úgy tűnhet, hogy amikor a Guitar Hero öt dobfejjel és egy lábpedállal van ellátva, két gombbal nem lehet változatos vagy nehéz témákat előadni, ez tévedés – már közepes szinten is izzasztó tud lenni a dolog. A Wii-verzió néhány parányi javítás mellett a dalok listájával villant, összesen 67 nóta van a lemezen. Vannak itt j-pop slágerek, anime-himnuszok, klasszikus zenei anyagok, és még híresebb játékzenék is (például a Super Mario Bros. főtémája, vagy, mivel Namco-fejlesztésről van szó, a Soulcalibur 4 egyik dala). Sőt, a sorozatban most először a Mikiegér rajzfilmek főcímzenéjét is elérhetővé tették. Noha a játék igen jól fogyott odakint (már nem kell sok a félmilliós eredményhez), a jogi problémák miatt ezúttal sem valószínű egy amerikai, még kevésbé egy európai kiadás…





**YS-LISTA**

**Az Ys-széria mindig is különös tagja volt a japán szerepjáték-családnak, a fura sorozat pedig most két taggal is gazdagszik. Az Ys 7 Adol és Dogi történetének folytatása, egy pergős akció-RPG, az Ys Chronicles pedig az első rét rész felújítása lesz. Mindkettő PSP-re jelenik meg, Japánban még idén.**



**.HACK//LINK**

**Az talán nem meglepő, hogy lesz egy új .hack-játék, de az igen, hogy állítólag ez lesz az utolsó része a szériának. A World című online szerepjátékban zajló RPG-ben ezúttal csak egy kísérőnk lehet, de öt 30 karakter közül választhatjuk ki. Megjelenés idén, csak PSP-re.**

# Kishírek a nagyvilágból

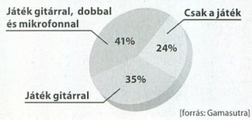


## Wii-erőmű

Manapság sokan hangoztatják, hogy játékuk technikailag mindent kihoz a Wii-ből; az egyik ilyen elszánt csapat a High Voltage. Igaz, a **Conduit** névre hallgató, történetében idegenes-titkosösszeesküvéses klisékre épülő program esetében ez hihető is. A Conduitben lesz sok fegyver, rengeteg – sorozatokból – ismert szinkronszínész, valamint online öldöklés (ráadásul a Wii Speak hardverrel kommunikálni is lehet).

### GITÁR HELYETT ZENEKART

**A Guitar Hero World Tour különböző verzióinak amerikai megoszlása (darabszám szerint) az eladásokban**




[forrás: Gamasutra]

# A NAGY MECCS

## Virtua Tennis 2009 és Grand Slam Tennis



**Smash Court Tennis vagy Mario Tennis? Top Spin vagy Sega Superstar Tennis? Azaz valósághűségre törekvő, avagy a móka, az ökörködés irányába elmenő játék? Úgy tűnik a teniszprogramok készítői csak e két végletben tudnak gondolkodni. A közeljövőben, kora nyáron ez talán változik, mert mind a Virtua Tennis 2009, mind pedig az EA új sportsorozatának indító darabja, a Grand Slam Tennis a realizmus és az önfeledt szórakoztatás határán mozog. (A fairplay jegyében mindkét játékból Wii-s képet láthattok.)**

### VIRTUA TENNIS 2009



A szokásos VT-csomagot kapjuk: rengeteg valódi sportolót (a mai ászok mellett Becker és Edberg is választható lesz), egy baromi hosszú karriermódot, online viadalok lehetőségét (páros, vegyespáros is!) és őrült minijátékokat (ez egyikben egy hússzelet köré gyülekező krokodilokat kell teniszlabdákkal elzavarni). Megkapjuk a teljes Davis-kupát is, a karakterünket pedig összesen mintegy 800 eltérő kiegészítővel tehetjük egyedivé. Játékmenet terén két újítást emelnek ki a fejlesztők: egyrészt a szervákat reformálták meg, másrészt pedig a helyezkedést alakították át: például kivették a vetődéseket és belerakták a megbotlásokat. A játék HD konzolokra és PC-re erőteljes online támogatással érkezik, Wii-re pedig természetesen wiimote-os csapkodásokkal.



### GRAND SLAM TENNIS

Jövőre vélhetően más platformokon is támad majd a GST, idén csak a Wii-változatot kapjuk meg. A látványvilág itt erősen rajzfilmes lett, és természetesen az irányítás a Wii Sports teniszjátékának mintájára itt is csapkodással lesz megoldva (a játékost alapból itt sem kell irányítani – bár itt legalább bekapcsolható lesz ez az opció). A játékban mind a négy Grand Slam viadal benne lesz és a sok mai játékos mellett itt is lesznek nagy öregek (mint McEnroe, Sampras vagy Borg). Lesz online játék is – vélhetően csak egyes meccsekkel –, a nagy újítás a Wii MotionPlus kiegészítő támogatása. Ezzel már 100%-ban modellezi a játék a wiimote mozgását, így ténylegesen lehet nyesni, pörgetni, aljas módon lecsapni – vagy akár az ütő élével eltalálni a labdát…

## Oldschool '99/04



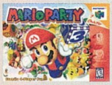
A BORÍTÓN
### GUARDIAN'S CRUSADE

Valakinek mond valamit ez a cím? És a fejlesztő Tamsoft neve? Nem csoda, hisz a játék nem lett siker a Squaresoft, tri-Ace és az Enix RPG-i által uralt PS1-érában. És bár a játékmenet nem kínált egyedit, a fordítás is ótvar volt, a Guardian's Crusade humora és pár meglepő technológiai megoldása miatt máig kultstátusznak örvend!



BEST OF '99/04
### RIDGE RACER TYPE 4

Igaz, a hangzatos „Gran Turismo-gyilkos?" felcím megtévesztő volt, de ez semmit nem von le a negyedik Ridge Racer élvezhetőségéből. A négy kerék használatán, és a millió – oké, 322 – eltérő autóvariáció összegyűjtésén túl nem sok közös pont van a két sorozat között: a GT a szimulációt, a RR pedig az eszelős száguldást részesíti előnyben; és erre nálunk 94%-ot kapott.



SOROZATOK
### KEZDETÉN

Ma már legfeljebb diszkréten fintorgunk egyet, ha a Nintendo bejelent egy újabb Mario Partyt, de '99-ben ez újdonság volt: táblás játék, minijáték-hegyekkel. Azóta tíz év telt el, és tizenegy Mario Partyt láttunk összesen… Hasonló cipőben jár a Wild Arms című western-környezetű RPG-széria is, amely szintén épp tíz éve debütált. Igaz, ők nem ilyen termékenyek, a tíz év alatt „csak" hét inkarnációra futotta…




Manapság egyre nagyobb divat, hogy a játékvilág kisebb-nagyobb újalapítású cégei teljes titokban dolgoznak évekig, és csak akkor állnak elő, amikor mutatni is tudnak valamit. A 2005-ben összehozott Gazillion is valami hasonló cipőben jár – bár az elmúlt közel négy év során játszható dolgot nem sikerült összehozniuk. Mindenesetre egy kizárólag online játékokban, MMO-kban utazó kiadóról van szó, akik suttyomban felvásároltak egy rakás fejlesztőcsapatot. Ilyen például az MMO-veterán (de maradandót alkotni eddig nem képes) NetDevil, akiknek a Jumpgate Evolution című sci-fi űrhajós játékát és a Lego Universe-ét is a Gazillion fogja gondozni. Másik három stúdió (Amazing Society, Slipgate Ironworks, Gargantuan) összesen öt másik játékon dolgozik, melyekből kettő a Marvel képregény-univerzumra épül. A Super Hero Squad a gyerekesített, a friss rajzfilmen alapuló verzió lesz, a szimplán Marvel Universe címre keresztelt program pedig egy klasszikus MMO felnőtteknek, havidíjjal, mindennel. Elég merész dolog rögtön hét online játékkal indulni, de ha a Marvelnél el tudták adni magukat, valószínűleg van ráció a dologban. Az első megjelenésük jövő év elején a Super Hero Squad lesz. ■



## ÁLLÍTÓLAG…
### a meg nem erősített tartomány

**Lord of the (red) Rings** Noha a World of Warcraft letarolta az MMO-piacot, a korábban megasikernek számító félmilliós előfizetői bázissal ma sem szomorkodhatnak a kiadók, fejlesztők. Ilyen a Turbine is, akiknek a PC-s világ a rendkívül hangulatos Lord of the Rings Online-t köszönheti. A tucatnyi ingyenes és egy fizetős kiegészítőt megért játék ma is igen népszerű, hisz elsősorban nem az agyatlan tápolásra, hanem a kidolgozott küldetésekre, békés tennivalókra és a közös játékra koncentrál. Na erről terjed egyre több helyről a pletyka, hogy az X360-as verzió bejelentése küszöbön áll. Mivel X360-on egyelőre egyetlen MMO működik csak, az átiratban van ráció – remélhetőleg a kezelést is sikerül átültetniük kontrollerre…

**Még Legót!** Első tény: eddig minden Lego-játék hatalmas profitot termelt, még a nem túl jó Lego Batman is. Második tény: nemrég DS-re bejelentették a Lego Battlest, amelyben a középkori, a kalózos és a sci-fi Lego-világok ütközeteit vívhatjuk meg. Pletyka: a következő, minden platformra érkező játék a Lego Harry Potter lesz, azt pedig nem sokkal a Lego Indiana Jones 2 (a kristálykoponyás filmre épülve) követi majd. Tippünk szerint különösebb fejlődést egyiktől sem lehet várni…

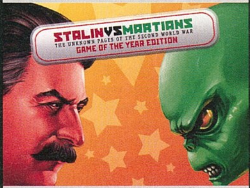
**Spacehawk** A remek Warhawkkal mostanában fénykorát élő Incognito stúdióból nemrég leszakadt egy renegát szakasz. Igaz, nem mentek messzire, a Lightbox nevű új csapat a Warhawk motorjával kezdett dolgozni (továbbra is csak PS3-ra), és egyes értesülések szerint a stílus sem változott sokat. Ha lehet hinni a pletykáknak, az új játék leginkább a „Warhawk az űrben" szavakkal írható le, azaz egy sok járművet használó multiplayer akcióparádéra lehet számítani.

**Halo Wars 2?!** Bár a Halo Warst készítő Ensemble már nem létezik, de a háromfelé szétszakadt csapat egy része nem felejti el gyökereit. A 20 főből álló Windstorm sci-fi MMO-n dolgozik, a 35 egykori Ensemble-alkalmazottból álló Bonfire szintén egy önálló projektet visz, a Halo Wars törzsgárdájából formálódott Robot viszont maradt a kaptafánál. Első feladatuk a Halo Wars-hoz készülő letölthető tartalmak elkészítése, de állítólag már elkezdték a munkálatokat a teljes értékű, egy Covenant sztorivonallal is rendelkező folytatáson. ■



## Tales of…

A Namco eddig sem fogta vissza magát, ha a Tales of sorozatuk szaporításáról van szó, de az utóbbi hónapokban minden eddiginél komolyabban beindultak e téren. Ott van a tavaly Európán kívül X360-ra megjelent Tales of Vesperia, ezt egyrészt végre bejelentették a mi kontinensünknek is (júniusban, pont egy héttel a Star Ocean 4 előtt jön), másrészt pedig Japánban tuti hogy lesz PS3-as változata is (sőt, ott még egy Vesperia egészestés mozira is számíthat a nagyközönség). A Wii is megkapja a következő epizódját, a Tales of Graces a sorozat központi szálának tizenkettedik része lesz. Sokat nem tudni még róla, azon kívül, hogy központi hőse a 18 éves Aspel Rant lesz, aki családja elveszítése után keveredik bele az eseményekbe. A megjelenés Japánban a télen, angolul 2010 nyarán várható. És van egy harmadik bejelentés is, a PSP-re készülő, veszettül ostoba címmel rendelkező Tales of VS. Ez egy FF Dissidia-szerű verekedős játék, a sorozat eddigi részeinek főszereplőivel, főellenségeivel (ez valószínűleg nem jelenik meg Japánon kívül). ■




## Stalin vs. Martians

Minden bizonnyal borzalmasan rossz játék lesz a Stalin vs. Martians, de mivel ennyi állatságot egy játékba szorítva ritkán látni, muszáj beszámolnunk róla. Egy csak PC-re készülő stratégiai játékról van szó, melyben természetesen – kell külön mondanunk? – a kommunisták harcolnak a váratlanul megérkezett zöld marslakók ellen. Persze elmondhatnánk, hogy nincs bázisépítés, viszont egységeinket lehet és kell is fejleszteni, hogy lesznek online küzdelmek, hogy a marslakókkal csak multiban lehetünk, de minek, mikor az átvezető videókban maga Sztálin szólít minket táncra, és a fejlesztők legfőbb inspirációforrásként a vodkát és a pirogot említették meg. Valószínűleg az év legtöbbek által nyúzott pocsék játéka lesz, de kit érdekel?! ■



■ **Snake mozija**
**David Hayter király arc: Solid Snake szinkronhangja, az X-Men 2 forgatókönyvének írója, eséllyel a Lost Planet-mozi rendezője. Most pedig új céget alapított, amely sci-fi és horror témájú filmeket, képregényeket és ezekkel együtt videojátékokat fog készíteni. Az első alkotás Demonology címre hallgat.** ■

## A JÁTÉKVILÁG számokban

**3** héttel az eredeti, első rész előtt játszódik a Wii-s Dead Space Extraction

**48** szám lesz a Guitar Hero Smash Hitsben négy régebbi GH-ból összeszedve

**83** DS-játék fogyott egymilliós példányszám fölött, ebből hét a tízmilliót is elérte

**189** szer hangzik el a HotD Overkill átvezető jeleneteiben a fuck szó, amivel ez lett a legmocskosabb szájú játék

**861** szinkronszínész szerepelt a GTA4-ben, köztük profik, és az utcáról behívott abszolút amatőrök is

**5000** dollár büntetést kaphat az az új-zélandi szülő, aki felnőtt-besorolású játékot enged gyermekének játszani

**35373** LittleBigPlanet pályát töltenek fel hetente átlagban a játékosok

**899560** dollár az éves fizetése Bobby Kotick Activision-főnöknek. A bónuszokkal együtt 14.9 millió...

**700 millió** wonos (110 millió Ft-os) szponzori szerződést kötött Korea legjobb Starcraft játékosa




Nemrég lettünk durván leszidva a Tekken 6 mellőzése miatt, és bár bocsánatot kértünk, mivel most hozzájutottunk friss információkhoz, és ami talán még fontosabb, konzolos, és nem játéktermi képekhez (méghozzá a PS3-as verzióból – de mint sokan tudják, ezúttal X360-on is tiszteletét teszi a sorozat), visszatérünk hozzá. Kiderült, hogy az idén ősszel a boltokba kerülő otthoni verzió a felturbózott játéktermi kiadás,



a Bloodline Rebellion alapján készül – amelynek legészrevehetőbb újítása megannyi apró finomítás mellett három új karakter, illetve néhány új grafikai trükk.

A konzolos verzióban tehát egyelőre 41 karakter van – de igen esélyes pár új figura megjelenése is. Az eddigi Tekkenekhez képest az áttörhető falak és padlók megjelenése is forradalomnak számít, ezekkel a legtöbb pályán új helyekre juthatunk el. A játékmenetet tekintve a Rage, azaz Düh megjelenése kiemelendő, ez azt jelenti, hogy az alacsony életerejű (15% alatt) karakterek bemérgesednek, és ütéseik, rúgásaik sokkal nagyobbat sebeznek. Így aztán az is taktika lesz, hogy az ellenfél életerejét miként csökkentjük le – mert ha nála megjelenik a vörös aura, akkor még komoly előny birtokában is ráfaraghatunk…

Természetesen sok mozgás is változott, Yoshimitsu és Law támadásai például teljesen átalakultak, jószerivel újra kell őket tanulni. Ma már az online játék lehetősége is kötelező mutatvány, de e mellett feltölthetünk visszajátszásokat, lehet klánokat alakítani és letölthető extrákat is ígérnek. Konzolos Tekken nem lehet meg valamilyen mellékjáték nélkül, de Katsuhiro Harada, a játék direktora nem volt hajlandó elárulni, hogy mi is lesz ez. Azt viszont elmondta, hogy a karakterek öltöztetése-fodrászolása minden eddiginél vadabb lesz, egészen extra cuccokat is karakterünkre aggathatunk; akár olyanokat is, amelyek a harcban is segítenek. Egy díszes pingvinsíppal például egy támadó kedvű madarat idézhetünk ellenfelünkre (nem vicc)! ■



# Kishírek a nagyvilágból



## Kocsi helyett robotdenevér

Az ExciteBots minden idők legkevésbé szimulátor-jellegű autóversenye volt, ami a Mario Kart mellett azért teljesítmény. A folytatás tovább halad ebbe az irányba, mert az alakváltó állatrobotokkal dolgozó ExciteBotsba elképesztő mennyiségű marhaságot raktak. Rudakon lengedezve lőhetjük ki magunkat és minijátékokat indíthatunk el – száguldás közben. A bónuszt felvéve megjelenik egy focilabda, amit a kapuba kell lökni, vagy megjelenik egy csomó letarolandó tekebábu… szóval értitek. Megjelenés még áprilisban.. ■



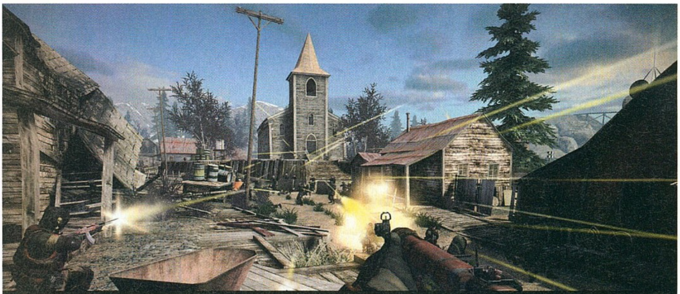
## Gandalf elhagyta az EA-t

Érdekel, hogy a Lord of the Rings Conquest miért került a boltokban nyilvánvalóan befejezetlenül (az más kérdés, hogy sikeresebb, mint a Dead Space és a Mirror's Edge együtt…)? A Variety magazin írása szerint ebben oroszlánrésze volt annak, hogy lejárt az EA jogosultsága a Tolkien-univerzum feldolgozásaira, így muszáj volt azt hamar befejezni. A jogok a Warner Interactive-re szálltak vissza, és esélyes, hogy ezentúl ők maguk készítik majd a játékaikat. 2011-ben, illetve 2012-ben érkezik a két Hobbit-mozi, azokhoz tuti lesz játékfeldolgozás... ■



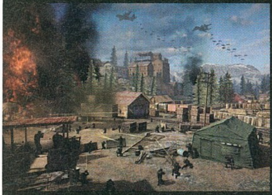
## Wii, a horrormasina

Előző számunkban beszámoltunk már a Wii-re bejelentett horrorjátékokról, és máris itt a következő: az új Silent Hill. Oké, ez kis túlzás, mert a Shattered Memories alcímű epizód az első rész újragondolása (PS2-re és PSP-re is). Mit is jelent ez? Ugyanaz a főhős, ugyanaz a helyszín, ugyanaz a feladatunk, néhány fontos régi szereplő és pályaelem is megmarad, de az események máshogy vagy másképp történnek meg, lesznek új karakterek, új fejtörők, új megoldások. Ilyen például, hogy harc egyáltalán nem lesz, a szörnyek elől mindig menekülni kell! ■



# M.A.G. – Massive Action Game

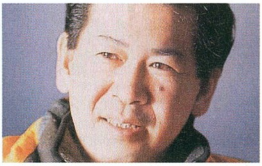
Az 1977-es Combat óta nem született ennyire árulkodó címmel ellátott játék: itt tényleg sokan fognak harcolni – és mindez tényleg egy játék. A SOCOM-széria eredeti alkotói dolgoznak rajta, így a stílus nem is lehet kérdéses: mai környezetbe helyezett harci szimulátor. Ami a nagy extra, az az, hogy két 128-fős sereg is egymásnak feszülhet; a 256 játékos egyidejű harca pedig bármilyen platformon durván hangzik. A játékosok nyolcfős szakaszokba lesznek osztva, a parancsnoki létra pedig négyszintes lesz – a csúcson a konkrét harccal már nem is nagyon kell törődni, hanem, mint egy igazi tábornok, parancsokat adunk ki seregeinknek, intézzük az utánpótlást, az ejtőernyős bevetéseket, a légitámadásokat. Minden játékos maga is fejlődik, több kaszt lesz, kibontható fegyverekkel, extra képességekkel – á la Call of Duty. Noha az első képeken csak gyalogosok szerepelnek, tankoktól a helikopterekig minden gépezet használható lesz. Igaz, így a játék már sokkal inkább Battlefield, mint SOCOM, de kit érdekel ez, amikor 127 társunkkal az oldalunkon rohamozunk meg egy hasonlóan zsúfolt bázist. Megjelenés jövő év elején, természetesen csak PS3-ra. ■







# Kishírek a nagyvilágból



## Yu Suzuki visszavonult

A fenti úriember neve mindenki előtt ismert kell, hogy legyen, játékaival milliók játszottak. Suzuki úr olyan sorozatok megalkotója, mint az Outrun, a Virtua Fighter vagy éppen a Shenmue. A már évek óta az általános kreatív megbízotti pozícióban levő fejlesztőből most manager lesz, de a hírek szerint ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy abbahagyta a játékfejlesztést. Ez azt is jelenti, hogy a Shenmue fennmaradó tíz fejezetét (a hírek szerint a játék első része az 1., a második része pedig a 3-4-5-6. fejezeteket tartalmazta az előre megírt 16-ból) sosem fogjuk megismerni. Reméljük egyszer meggondolja magát, de addig is köszönjük az élményeket – és várjuk az új Outrunt! ■

eidos

SQUARE ENIX

## Elkelt az Eidos!

Épphogy megszoktuk, hogy az Eidos megint igényes játékokat gyárt, mikor kiderült, hogy a nagymúltú angol cég vevőket keres. A Warner és a Square Enix licitpárbajából végül az utóbbi került ki győztesen (120 millió dollárral), és akármilyen fura is, a helyzet úgy áll, hogy a japán cég még áprilisban szőröstül-bőröstül, minden joggal és fejlesztőcsapattal együtt megvásárolja az Eidost. Hogy a brandet, az Eidos nevet és logót látjuk-e még ezt követően, vagy a SE e téren átformálja a dolgokat, még nem tudni. Mindenesetre bizarr belegondolni, hogy a következő Kingdom Heartsban akár Lara Croft is megjelenhet… ■

## Jak & Daxter
### The Lost Frontier



Ahogy a múlt hónapban is beszámoltunk róla, a Sony komolyan veszi a PSP-t is – ráadásul a PS2-ről sem mondtak még le teljesen. Egy hónapja az e két platformra érkező Motorstormról számoltunk be, most pedig az ötödik Jak and Daxter-játékról tudjuk elmondani ugyanezt: év végén érkezik a boltokba. Ezt a High Impact készíti, és a sztori rögtön a Jak 3 vége után kezdődik: hősünk elindul, hogy bölccsé válhasson. Természetesen lesz sok ugrálás és enyhébb logikai feladványokban sem fogunk hiányt szenvedni, de az új rész igazi extrája a repülés lesz. Öt géppel emelkedhetünk a magasba, hogy ügyességi feladatokat oldjunk meg és megannyi légikalózt lőjünk miszlikbe. ■

## Ratchet & Clank
### Crack in Time



Jak visszatérése ugyan némileg meglepetés, de Ratchet mostanában mindenhol ott van, három platformon érkeznek folyamatosan kalandjai. Ezúttal minden eddiginél nagyobb kalamajkába mászik: Dr. Nefarious cselekedetei miatt ugyanis az egész idősík, múlt és jövő is veszélybe került. Persze nem sok olyan veszély van, amit egy méretes csavarkulccsal nem lehet megoldani, így Ratchet az elrabolt idő (és a szintén elcsent Clank) nyomába ered. A szokásos játékmenetet a bejárható űr által kínált lehetőségekkel dobták fel, ez a harci kihívások mellett felfedeznivalót is jelent. A játék ősszel kerül a boltokba, méghozzá dobozban, nem online (PS3-on persze). ■

# Online világok



## Epilógus

A **Prince of Persia** kiegészítője tulajdonképpen az egész játékot sűrítve tartalmazza. A konzolos verziókhoz elérhető extra küldetés 2-3 órájában ugyanazokkal az ellenfelekkel küzdünk újra meg újra meg újra, és az ugrálós részek menete sem változott. Elika új képessége lényegében csak névben és az effekt színében változott, de ugyanúgy működik. Ez persze nem feltétlenül rossz, de ha az alapjáték nem győzött meg, az Epilogue kidobott pénz lesz...



## Titánok harca

PC-n és PS3-on is ingyen érhető el az **UT3**-hoz az első hivatalos kiegészítő, a magas minőségű Titan Pack. Ebben néhány új fegyver, karaktermodell, egy rakat pálya, illetve egy módosított jármű mellett három fontos újítás van. Az egyik az unalmas, koponyagyűjtős Greed játékmód, a másik a csapatjátékot az egyéni versengéssel keverő Betrayal mód, a harmadik pedig a Titan mutátor, amellyel a jó játékosok titánná, majd behemóttá válhatnak!

## Klónozott Lara

Először számunkban írtunk a **Tomb Raider Underworld** első kiegészítőjéről, és máris itt a második. A Lara's Shadow sokkal jobb, mint elődje, mert 800 pontért teljesen átalakult játékot kapunk. Lara helyett az alakváltót irányítjuk, aki különleges képességekkel rendelkezik: falon fut, időt lassít és ökölharcban is megállja a helyét!

## Hóvakság

A nép új pályákat akar, a nép új pályákat kap – ez volt az Epic mottója a harmadik **Gears of War 2** pályacsomag kapcsán. A Snowblind pakk három teljesen új, téli környezetű pályát tartalmaz, illetve a régi nagy kedvenc, a GoW1-es benzinkutas pálya újraértelmezését (plusz pár „acsit").

## Csak zene legyen 6

Az utóbbi hónap letölthető zenei anyagai. **Rock Band** No Doubt, The Offspring, R.E.M., James Brown, Papa Roach, Pearl Jam, Journey, Spongyabob-dalok **Guitar Hero** Rasmus Within Temptation, Die Toten Hosen, Jimi Hendrix, Queen, Pixies **Lips** Coldplay, Maroon 5, Credence Clearwater Revival, Fall Out Boy, Incubus, Boyz II Men.

# RESIDENT EVILÖK, WII-RE



Amikor a Capcom bejelentette, hogy a Wii-tulajdonosokat sem hagyja cserben Resident Evil-fronton, az online világ jó szokása szerint elszabadult a pokol, és hamarosan megjelentek a legelvadultabb találgatások (a „jön a Resident Evil 6, csak Wii-re már nyáron!" még visszafogott volt). A végeredmény kicsivel lehangolóbb, mert ugyan három játékot jelentettek be, valahogy mégsem az igazi a dolog. Kezdjük a két kisebb dologgal: az anno GameCube-on megjelent RE-remake és a RE0 megjelenik az új Nintendo-gépre is, természetesen a mozgásérzékelés támogatásával. Az egyetlen tényleg új játék a háromból a Darkside Chronicles alcímmel van felszerelve, és ebből már sejteni lehet, hogy a korábbi Umbrella Chronicleshöz hasonlóan ez is egy fénypisztolyos (oké, technikailag Wii-n nem így működik a dolog, de értitek), rögzített pályán haladó akciójáték lesz. Ezúttal a Resident Evil 2 sztoriját dolgozzák fel, a két választható karakter – alapból, mert lesznek megnyithatóak is – Claire és Leon lesznek. Sok zombi, megkönnyített fejlövések, néhány, a mintaként használt programban nem szerepelt helyszín, és egy forradalminak ígért védekezési rendszer teszi teljessé a csomagot. Megjelenés Japánban még idén, nálunk 2010 elején várható.

**Bár a világ, és főként a konzolos világ sokkal jobban ismeri az Elder Scrolls-szériát (Morrowind, Oblivion), mint a német gyártású Gothicot, annak is megvan a maga fanatikus rajongótábora. Akik komoly pofont kaptak 2007-ben, mikor a kiadó és a fejlesztő összebalhézott. Azóta sok víz lefolyt a Rajnán, és a Gothic-szériának ma két folytatása is készül. Az egyik a hivatalos, az új fejlesztőkkel készülő Arcania: a Gothic Tale címet viseli, a másik pedig csak lélekben Gothic – ez az eredeti fejlesztőcsapat által készített Risen. Mindkét játék teljes szabadságot ad a maga fantasy világában, mágiát és harcot, szörnyeket és küldetéseket – és mindenki fogadkozik, hogy a sorozatra oly jellemző programhiba-hegyeket nem fogjuk megkapni.**

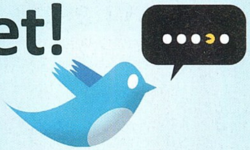
## RISEN VS. ARCANIA A GOTHIC TALE

| RISEN | | ARCANIA |
|---|---|---|
| **Piranha Bytes,** az eddigi három Gothic-játék fejlesztője. | A FEJLESZTŐ | **Spellbound,** az eddig túl nagyot sosem villantó német fejlesztőcsapat. |
| **Egy hatalmas sziget,** a közepén egy kitörésre kész, misztikus legendákkal övezett tűzhányóval. Több hatalmas városra, sok kisebb településre, farmra, templomra, és persze megannyi felderítendő romra-barlangra számíthatunk. A sziget kisebb, mint a Gothic 3 világa. | A JÁTÉKVILÁG | **Továbbra is** a jól ismert Gothic-világban fogunk kalandozni, de ezúttal olyan területekre is ellátogatunk, amelyek korábban nem szerepeltek a sorozatban (mint például a kiterjedt trópusi déli szigetek). A stílus továbbra is a „realisztikus fantasy". |
| **A szigeten két,** egymással háborúzó frakció küzd, a nagyvárosokat irányító papok, és a falvakban, táborokban lakó kitaszítottak. Harcuk azonban másodlagos, hisz a rég megjósolt Sötét Hullám nevű rémület nemsokára lecsap a vidékre. | A TÖRTÉNET | **A Gothic 3-ban királlyá vált Hős** tíz évvel ezt követően furcsán, agresszíven kezd viselkedni, például háborút indít a baráti déli szigetek ellen. Természetesen egy sötét erő van a háttérben, ezzel kell leszámolnunk. |
| **A viharban hajózás veszélyes:** hősünk egy hajótörés következtében, alig képzett kalandorként ér partot a szigeten. Képességeink (beleértve a mágiát is) a használattól fejlődnek. | A HŐS | **A déli szigetek** egy fiatal kalandorát alakítjuk, aki megpróbálja megállítani a királyt. Kalandja során rengeteg korábbi fontos karakterrel akad össze újra. A fejlődési rendszer pontelosztásra épül. |
| **2009 legvégén,** vagy 2010 legelején várható, PC-n és X360-on egyszerre. | A MEGJELENÉS | **2010 első felében** várható, először PC-re, majd siker esetén PS3-ra és X360-ra is |
| Bár egy klasszikus fantasy világban járunk, orkokra, elfekre és törpékre nem kell számítani.<br>A napszakok váltakozása mindenre kihat, így például épületekből is észrevehető, ha besötétedik.<br>A tolvaj jellegű karakterek rengeteg titkos ajtót találhatnak a játék során.<br>A kovácsokkal hasznos lesz jóban lenni, mert a fegyvereket a segítségükkel fejleszteni lehet.<br>A mágia mesteri használatával más lényekké is átalakulhatunk (például csirkévé vagy dongóvá is).<br>Összesen mintegy 300 küldetés lesz a játékban, de mindet egy karakterrel a jellemjáték folytán nem lehet megoldani. | AZ EXTRÁK | Az amerikai verzióban erősebb színek és világosabb napfény lesz. Komolyan...<br>Az időjárás teljesen valósághű lesz (esőben tócsák formálódnak, ezek a direkt napsütésben lassan elpárolognak stb.)<br>A játék hangulata, stílusa leginkább a Gothic 2-t fogja idézni.<br>A harcrendszer az egyedüli terület, ahol a fejlesztők belenyúlnak a sorozat hagyományaiba – mondjuk ez rá is fér a szériára...<br>Az igazi rajongók kedvéért minden korábbi rész kijelző-megoldását beleépítették a programba a modern változat mellé. |





# Hallgasd le a fejlesztőket!



Nevezd mikroblogolásnak, különleges szociális hálózatnak, internetes SMS-nek, aminek akarod, de az tény, hogy a 140 karakterből álló miniüzenetek felforgatták az online világot. Aki menő, az küldözget tweeteket, naponta akár többet is, a hallgatóság nagy örömére. Következzen most egy válogatás a millió játékfejlesztő közül csak tizet kiválasztva.

**Casey Malone (HMXCasey)**
*Designer, Harmonix*
A gyanakodó tweet Kamerák vannak a Harmonix mellékhelyiségeiben. Nem vagyok biztos benne, hogy az április elseje miatt, vagy sem…

**Graeme Devine (zaphodgjd)**
*Író-designer, Robot (ex-Ensemble)*
A lelkizó tweet A LEGJOBB dolog, amit valaha kaptam egy kávéfőző volt. Oké, a legjobb konyhával kapcsolatos dolog. Oké, a legjobb dolog, amibe kávét kell rakni.

**George Broussard (georgeb3dr)**
*Producer-designer, 3D Realms*
A szatirikus tweet Dallasból fagyot jelentettek. Remélem nem zuhan le a repülőm. Ha igen, a Duke Nukem Forever egy kicsit késhet…

**Mike Birkhead (flarkminator)**
*Designer, Ready at Dawn*
A hatalomtól megrészegült tweet Oké, Ru a producer és vele minden designer elment a GDC-re, így egyedül maradtam egész hétre. Akkor csináljunk egy Mega Mant!

**Cameron Davis (Gazunta)**
*Designer, Krome*
A lelombozott tweet A mai TITKOS JÁTÉKFEJLESZTŐI INFÓ: a napom jelentések megírásával és a felhasználói interfész javításával fog telni. WOW, MEKKORA POÉN JÁTÉKDESIGNERNEK LENNI!

**Arne Meyer (arne360)**
*Designer, Naughty Dog*
A zen-tweet Végre szereztem egy kis almabort. Mmm mmm…

**David Jaffe (djaffe)**
*Designer, Eat Sleep Play*
A lelkes tweet Nagyon várom már a holnapi autó-pornót, a Fast & Furious premierjét. ALIG. VÁROM. MÁR!!!!

**Doug Brooks (pbrush)**
*Technical director, EA Redwood*
A technikás tweet A pályák kiszámoltatása még mindig szívás :) Az Infernón mást fogunk használni, az a rendszer sok okosságot tud.

**Robert Bowling (fourzerotwo)**
*Community Manager, Infinity Ward*
A mézesmadzagos tweet Most ért véget a Modern Warfare 2 dobozképének kinézetéről szóló megbeszélésünk. Annyi egyedi dolgot lehet egy dobozzal kezdeni…

**Larry Hyrb (majornelson)**
*Producer, Microsoft (Xbox Live)*
Az agresszív tweet Kívántad már, hogy egy hatalmas félautomata Nerf puska legyen nálad végtelen lőszerrel, hogy bevidd egy tárgyalásra? Mert én igen. Most. Nagyon.

# Videojáték menni Hollywood

A videojátékokból készült filmek általában úgy születnek, hogy az adott program sikere, esetleg folytatásának megjelenése után „ebből pénzt lehetne csinálni" elv mentén valaki forgat egy jobb-rosszabb, általában sokkal rosszabb mozit. Ez az elv ugye általában kudarchoz vezet, és erre mostanában kezdenek is rájönni a filmesek, és így jött létre az a szinergia, az az együttműködés, amelyben egy történetet, egy projektet már a kezdetektől filmként és játékként és képregényként képzelnek el. E hónapban bemutatott mind az öt filmünk ilyen: nem a játék készül a film alapján és nem is fordítva megy a dolog – egyszerűen a játék és film párhuzamosan készül, hogy együtt sokkal sikeresebbek legyenek.

| Játék (filmgyártó) | Adatlap | A történet |
|---|---|---|
| **BLACKLIGHT** (Fox Atomic) | Bemutató: **2010**<br>Rendező: **Jason Dean Hall** (Spread)<br>A játékot készíti: **Zombie** | A játék egy Unreal-motoros FPS lesz, azzal a trükkel, hogy bármikor karaktert válthatunk. A játékmenet a Killzone 2-t idézi, a környezet pedig a kelet-európai pusztulatok és a Blade Runner neonvilágának keveréke lesz. |
| **DANTE'S INFERNO** (?) | Bemutató: **2011**<br>A filmek száma: **2**<br>A játékot készíti: **EA Redwood Shores** | Az előző számunkban bemutatott játékhoz egyrészt készül egy animációs film (a Dead Space-film gárdájától), a rendes moziverzió jogaiért pedig a Paramount, a Universal és a Fox verseng az EA-nél. |
| **CITIZEN SIEGE** Vanguard | Bemutató: **?**<br>Rendező: **Lorne Lanning**<br>Producer: **John Williams** (Shrek-széria) | Az Oddworld-világ alkotói pár évre eltűntek, de Lorne Lanning és csapata most visszatért. Citizen Siege címmel egy vidám animációs filmet készítenek, ez pedig két játékkal lesz teljes – az első címe Wage Wars lesz. |
| **INCARNATE** (Depth) | Bemutató: **2011**<br>Forgatókönyv: **Frank Hannah** (Homecoming, Cooler) | Sem a filmről, sem a játékról nem tudni azon kívül, hogy nem egyszerre fognak megjelenni, és nem teljesen ugyanazt a sötét horrorsztorit mesélik el – a világ, a hangulat ugyanaz, a mese más lesz. |
| **DEMONOLOGY** (Dark Hero) | Bemutató: **?**<br>Producer: **Benedict Carver** (Tekken)<br>Rendező, forgatókönyv: **David Hayter** | Mi Solid Snake hangszínészeként ismerjük, mások pedig az X-Men 2 és a Watchmen forgatókönyvírójaként. Most mindenesetre rendezni is fog, a horror alapján pedig játék és képregény is készül. |

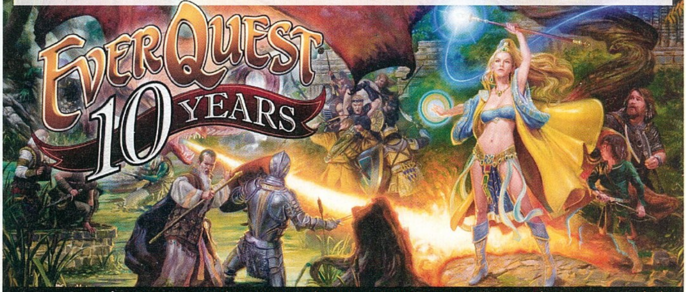
## TOPLISTA Magyarország 2009. február 16-22.

| | JÁTÉK | PLATFORM | PONT |
|---|---|---|---|
| 1. | WoW: Wrath of the Lich King | PC | 9.5 |



| | JÁTÉK | PLATFORM | PONT |
|---|---|---|---|
| 2. | Need for Speed: Underground | PC | – |
| 3. | Chicken Shoot 3 | PC | – |
| 4. | Terrorist Takedown | PC | – |
| 5. | Pokoli Szomszédok | PC | – |
| 6. | World of Warcraft | PC | – |
| 7. | Battlefield 2 | PC | – |
| 8. | Code of Honor | PC | – |
| 9. | Catz | PC | – |
| 10. | Medal of Honor: Allied Assault | PC | – |

1999. március 16. Ma már talán nem sokan emlékeznek erre a dátumra, pedig a játéktörténelmet tekintve bizony fontos nap volt ez. Ekkor jelent meg ugyanis az EverQuest, amely ugyan nem az első online szerepjáték, MMO volt, de az első olyan, amely bebizonyította, hogy a stílusnak hatalmas jövője van. Az eredeti játék azóta 15 kiegészítőt ért meg (abszolút rekord), kapott folytatást, stratégiai, akció és RPG mellékszálat, született belőle négy regény, egy gyűjtögetős kártyajáték és készül a hollywoodi film is. Igaz, az utolsó pontos szám az előfizetőkről 2004 januárjában látott napvilágot (430 ezer), de mivel azóta is sorozatban jönnek a javítások, bővítések és fizetős kiegészítők, biztosra vehetjük, hogy Norrath földje biztonságban van, rengeteg kalandozó harcol érte a jövőben is!




**10 KVADRILLIÓ** (AZ EGYES UTÁN 16 NULLA) BYTE ADATFORGALMAT GENERÁLT EDDIG A JÁTÉK **12 MILLIÓ** KARAKTERT HOZTAK LÉTRE EDDIG A JÁTÉKOSOK **89 EZER** TÁRGY SZEREZHETŐ MEG VAGY KÉSZÍTHETŐ EL **21 EZER** KÉPESSÉG ÉS VARÁZSLAT MEGTANULHATÓ A JÁTÉKBAN **15 EZER** KÜLDETÉS VAN A JÁTÉKBAN **3000** OLYAN TÁRGY VAN, AMIT MÉG EGY JÁTÉKOS SEM SZERZETT MEG.

## ők megmondták... idézetek



**Hogy honnan jönnek a játékaim ötletei? Kimegyek a klotyóra, elengedem magam, és mire megkönnyebbülök, meg is van a következő nagy ötlet. Azt hiszed poénkodok? Nem, tényleg ez az igazság!**
Goichi Suda, a Grasshopper Manufacture vezetője. Legalább tudjuk, hogy a No More Heroes mentési rendszere honnan jön…

**A negatív hatásaikat tekintve az erőszakos videojátékok a gyermekpornográfia és a keménydrogok szintjén vannak – és azoknál mégsem kérdőjelezi meg senki a betiltásukat.**
Joachim Herrmann, bajor belügyminiszter. Értjük mi, hogy a pár héttel ezelőtti német iskolai lövöldözésre rájátszva szavazatokat lehet szerezni, de gyerekpornó? Komolyan?!

**A történetet egyedi, csak a videojátékokra jellemző módon kell elmesélnünk. Emlékezetes helyzeteket, jeleneteket kell teremtenünk, és minél előbb ismerjük be, hogy nem vagyunk Shakespeare és Scorsese, Tolsztoj és Beatles, annál jobb. Ha valaki jobban érzi magát, Shakespeare egy poligonkockát sem tudna összehozni. Szóval, blizzardos írók, hozzátok szólok: ne írjatok kibaszott könyveket a World of Warcraftba, mert senkit nem érdekelnek a szövegeitek!**
Jeffrey Kaplan, a World of Warcraft korábbi direktora, egyik vezető írója egy GDC-s előadáson

**Semmiféle indoka nem lehet, hogy egy felnőtt az Animal Crossinggal játsszon, tehát ha valaki mégis ezt teszi, annak minden bizonnyal rossz oka van rá. A gyermekek nem tudják befolyásolni, hogy akivel online találkoznak, ki legyen. Lehet, hogy az éppen egy kaliforniai pedofil!**
Andy Anderson, a Közép-Missouri Internetes Bűnügyi Munkacsoport vezetője. Kommentálnánk, de az úriember hozzáértése láttán elakadt a szavunk…

**Kockáztasd meg a korai halált – ne csinálj semmit!**
Az angol kormány egészségügyi kampányának egyik posztere. A képen egy satnya kiskölyök egy PS3-kontrollerrel látható – a Sony már perel is

**A kínai nemzeti szabályok betartása érdekében végrehajtott apró módosítások az egészséges és harmonikus online környezetet dicsérik, és semmiképpen nem hatnak ki a kínai játékosok élményére.**
A World of Warcraftot forgalmazó The9 kínai cég közleménye. Hogy mi a probléma? A csontok! A Lich King megjelenéséhez minden csontvázból zombit kell csinálni, az elhullott játékos karakterek csontjait kis sírra kell cserélni, a kiegészítő sztárját, a halállovag karaktert pedig teljesen el kell hagyni (ez speciel szerintünk zavarja a kínai játékosok élményét…).

**Ez a cég megsértette a „skálázható virtuális világok kliens-szerver rendszerre" vonatkozó szabadalmunkat. És ha az NCsoft elleni pert megnyerjük, természetesen a World of Warcraft és a Second Life lesz a következő.**
Thom Kidrin, a Worlds.com cég vezetője. Ha esetleg igazat adna a bíró a szokás szerint megvásárolt, teljesen általános szabadalom ügyében a cégnek, gyakorlatilag minden MMO-t gyártót beperelhetnek

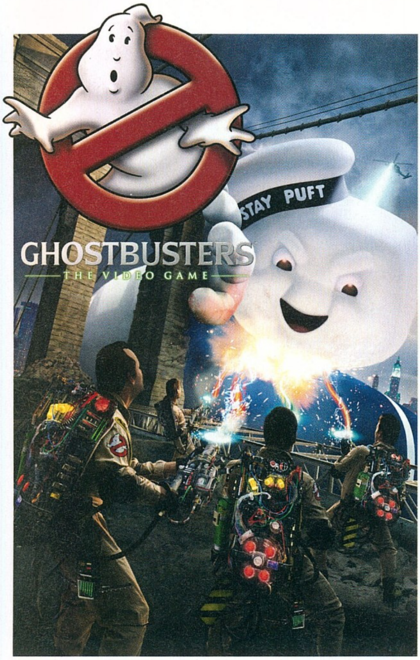



Bár pletykák szintjén évek óta hallani suttogásokat Max barátunk visszatértéről, hivatalossá csak most lett a dolog. A korábban a Bullyval bemutatkozó és bizonyító vancouveri Rockstar-csapat készíti az új epizódot, amelyből mindössze egyetlen képet adtak ki. Ezen – bármilyen hihetetlen is legyen a két korábbi rész ismerőinek – maga Max látható. A 2003-as második játék óta eltelt öt és fél évben Max legalább kétszer ennyit öregedett, és mivel a barátok szerzése továbbra sem az erőssége, sebekkel, sebhelyekkel is bőven el van látva. Az egykori NYPD zsaru életének talán utolsó fejezete lesz a játék, amelyben a szokványos rosszfiúk mellett minden eddiginél szörnyűbb belső démonokkal is le kell majd számolnia. A játék a három várt platformra – PC, PS3, X360 – valamikor a télen jelenik meg, és aligha csalódunk, ha film noir hangulatot, eszelős látványvilágot, és rengeteg időlassítást várunk tőle… ■




Bennünket úgy általában sem kell nagyon noszogatni, ha egy új Ninja Gaiden iránti belelkesedésről van szó, de most mindennél könnyebb dolga volt a második PS3-as részt faragó Team Ninjának. Elég volt az a tudat, hogy megkapjuk a tavalyi 360-as NG2-t, alaposan kibővítve, méghozzá olyan dolgokkal, amelyekről korábban csak álmodtunk. Egyfelől végre PS3-on is teljes pompájában elérhető lesz a teljes Ninja Gaiden 2, megkapunk minden brutális fegyvert, ellenfelet és harcot, megkapjuk a komolytalan sztorit, a hatalmas főellenfeleket és persze a kontrollerharapó nehézségi szintet. Ezek mellé kapunk pár új pályát, néhány új ellenfelet, két új fegyvert, és néhány szadista főellenfelet is. Ezen felül azonban még bőven van mivel dicsekednie az új Sigmának. A kedvencünk például az online kooperatív-mód, amelynek segítségével már két ninja szelheti az éjszakát és a démonokat. Ryu mellé a Dead or Alive-széria lila hajú Ayane-ja és a DS-es Ninja Gaiden: Dragon Sword Momijije csatlakozhat – természetesen mindkét hölgy teljesen egyedi mozgáskultúrával rendelkezik. A bármilyen összeállítású páros tíz, speciálisan erre a játékmódra kitalált pályán versenghet az idővel, illetve ölheti a korábbi NG-játékok legemlékezetesebb főhőseit (ha Alma is ott lesz az NG1-ből, nem állunk jót magunkért). Minden remeknek tűnik tehát, de az új vezetés alatt álló Team Ninja a végén azért csak lelombozott minket – szerintük a játéknak nem központi eleme a brutalitás, így a vért úgy, ahogy van, kiveszik a játékból, helyette ellenfeleink sebeiből lila esszencia fog füstként szivárogni. Erre vajon mi szükség volt!? ■









Egy amerikai felmérés szerint a Szellemirtók logója a legismertebbek között van az országban, így talán nem túlzott arrogancia, ha a kiadó Atari hatalmas eredményeket vár a játéktól. Illetve játékoktól, merthogy a Ghostbusters kétféle verzióban jelenik meg. Az egyik a szokásos PC-PS3-X360 hármasra készül, realisztikus grafikával rendelkezik, és úgy egyáltalán, ez fogható fel a harmadik mozifilmnek. Már csak azért is, mert az eredeti gárda írta a sztorit, Sigourney Weaver kivételével mindenki arcát és hangját adta hozzá. Maga a játék egy szokványos külső nézetes akció, ahol természetesen sosem vagyunk egyedül. A cél mindenhol az, hogy a szellemirtó halálosztagunk meggyengítse annyira a szellemeket, hogy csapdába lehessen azokat ejteni. A Wii- és PS2-verzió lesz a másik változata a játéknak, ez, jóllehet ugyanazokon a pályákon vezetik át a játékost, teljesen másként festenek. A valósághű grafikát a Ghostbusters-rajzfilm látványvilága váltja fel, a helyszínek egyszerűbbek lesznek, és kevésbé zúzhatók – cserébe viszont itt kapunk minijátékokat, egyéb bónuszokat. ■




Előző számunkban a Capcom, most a Square-Enix legsikeresebb hat játéksorozatát foglaltuk össze pár számmal. Az adatok forrását a Squaresoft, az Enix, illetve a Square Enix pénzügyi jelentései és sajtóközleményei jelentették, a címeknél pedig mindenhol az angol nyelvű változatokat használtuk (ezért a sok „kamu-FF"). Az adatok 2009. márciusiak. A játékok számánál minden platform és módosított nevű/kibővített kiadás külön számít. Természetesen sok játék csak Japánban, esetleg ott is csak mobiltelefonra jelent meg.

# SQUARE-ENIX MILLIÓK

## FINAL FANTASY



Játékok száma: **59**
Összeladás: **85.000.000**
Az első rész:
**Final Fantasy (1987)**
A legutóbbi rész:
**FF: Crystal Defenders (2009)**

## DRAGON QUEST



Játékok száma: **64**
Összeladás: **47.000.000**
Az első rész:
**Dragon Warrior (1986)**
A legutóbbi rész:
**DQ: Monster Battle Road 2 (2009)**

## KINGDOM HEARTS



Játékok száma: **7**
Összeladás: **12.200.000**
Az első rész:
**Kingdom Hearts (2002)**
A legutóbbi rész:
**KH Re: Chain of Memories (2008)**

## SAGA



Játékok száma: **14**
Összeladás: **9.750.000**
Az első rész:
**Final Fantasy Legend (1989)**
A legutóbbi rész:
**Unlimited Saga (2002)**

## CHRONO



Játékok száma: **5**
Összeladás: **4.500.000**
Az első rész:
**Chrono Trigger (1995)**
A legutóbbi rész:
**Chrono Trigger DS (2008)**

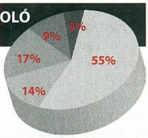
## MANA



Játékok száma: **10**
Összeladás: **4.040.000**
Az első rész:
**Final Fantasy Adventure (1991)**
A legutóbbi rész:
**Heroes of Mana (2007)**

## A PEGI EURÓPAI KORHATÁR-BESOROLÓ SZERVEZET 2008-AS MUNKÁJA

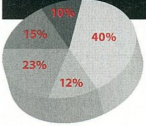
100% = 2.226 besorolt játék




3+ 7+ 12+ 16+ 18+

[forrás: ISFE]

## AZ EURÓPAI JÁTÉKELADÁS MEGOSZLÁSA KORHATÁR-BESOROLÁS SZERINT




3+ 7+ 12+ 16+ 18+

[forrás: GfK]

## ÖT DOLOG, AMIT NEM TUDTÁL A VIDEOJÁTÉKOKRÓL...

1 A Silent Hill 2 főszereplőjének hangját, arcát és mozgását Guy Cihi, egy Tokióban élő amerikai befektető adta. Épp a lányát vitte egy reklámfelvételre, amikor a Konami egyik producerének feltűnt, és leszerződtette.

2 **A Grasshopper elvont játékában, a killer7-ben a galambok a Bond filmek azon női szereplőiről lettek elnevezve, akik megvoltak Bondnak.**

3 A Capcom név a Capsule Computers eredeti név rövidítéséből alakult ki.

4 **Mega Man azért kék, és nem szürke, mint az első rajzok alapján várhatnánk, mert a NES nem volt képes ezt a színt minden pályán, megjeleníteni.**

5 A Super Mario Galaxy logóján néhány betűt kis csillogással látott el az ismeretlen grafikus. E betűket összeolvasva a „U R MR GAY" felirat jön ki.

# Online világok

## 800 pont, nagy foci

A **FIFA 09** minden elképzelést felülmúlóan sikeres, így a fejlesztők egy extra játékmóddal ajándékoztak meg minket (jó, fizetős a dolog). Az Ultimate Team játékmód egy kártyás játék: minden játékos egy kártya (plusz bónuszadó kártyák is vannak), és csak néhány meccsen át maradnak velünk.



## Felszabadító hadművelet

Igaz, késett; igaz, csak harmadszorra sikerült tökéletesen feltenni a netre, de megjelent a **Fallout 3** második minikiegészítője, a Pitt! A narancssárga színvilágú kiegészítő Pittsburgh-öt mutatja be. Nem szép látvány: és nekünk ide kell rabszolgaként bemennünk, ércet keresni, csecsemőt rabolni, arénaharcolni. Megéri a 800 MS-pontot!

## Vérsün 2.0? Nem...

Bár a **Sonic Unleashed** nem kapott sok szeretetet, az első DLC-nél legalább barátságos árat szabtak meg. Igaz, többet nem is sokan fizetnének érte, hisz ugyanabból kapunk még többet: hat pályát, ebből kettő száguldós, kettő pedig vérsünös.



## Nem állunk ellen!

A **Resistance 2**-t is elérték a letölthető tartalmak. Egy ingyenes pakk egy új játékmódot (pontosabban az első játékból átemeltet), a Meltdownt hozta át. E mellett viszonylag olcsón hat játékmodell (köztük női katonák) jelent meg, de azért ezekért fizetni kicsit meredek... A legjobb dolog az Aftermath pályacsomag, ami ugyan fizetős, de az R2-megszállottaknak tetszeni fog: merthogy ez a három pálya a kisebb léptékű harcoknak kedvez. Nincs félórás mászkálás, azonnal a csatában vagy!

## Aprólék, kilóra

**Red Alert 3 Ultimate Edition** néhány ingyenes pálya **LittleBigPlanet** még több ruha Sackboynak **EndWar** új ingyenes pályák **Disgaea 3** új karakterek és egy játékmód, amelyben másokkal versenyezhetünk **Midnight Club LA** egy ingyenes, hatalmas városrészt adó pakk és egy túlárazott, autókat tartalmazó csomag **Trivial Pursuit** kérdések mozi-témakörben **Call of Duty 5** az első pályacsomag (sajnos régiókódos, így hivatalosan itthonról nem lehet letölteni)

MASANORI TAKEUCHI-INTERJÚ

# Nindzsák mestere



Japán játékfejlesztővel interjút készíteni körülményes dolog, így aztán igen boldogok voltunk, mikor három hónapnyi szervezés után Masanori Takeuchi, a Ninja Blade producere és direktora végre válaszolt kérdéseinkre – egész Európában egyedül nekünk!

**Kérlek, mutasd be kicsit a From Software-t, mióta létezik a csapat, és mit értetek el azóta!**

Az első PlayStation indulásakor startolt a csapat is, méghozzá a teljesen 3D-s King's Field szerepjátékkal – ezt pedig az első Armored Core követte. Mindkét játék hatalmas kihatással volt a játékpiacra, hisz mind technológiai, mind pedig játékmenetbeli újításokat is bőven tartalmaztak. A legutóbbi fontos esemény a cég életében – azon túl, hogy minden platformra fejlesztettünk játékokat – a Tenchu-széria jogainak megszerzése volt. És természetesen a Ninja Blade, amely Európában nagyjából ezen interjú megjelenésekor fog a boltokba kerülni.

**Miként indult a Ninja Blade története? Ti kezdtetek dolgozni a programon, vagy a Microsoft jelentkezett be egy akciójáték ötletével?**

Minden, amit a Ninja Blade-ben látsz, a mi fejünkből pattant ki. A dolog úgy zajlott, hogy több játék tervét dolgoztuk ki, leültünk a Microsofttal, és ezen ötletek közül a Ninja Blade lett kiválasztva, így aztán ezt a játékot készítettük el.

**Úgy hallottuk, neves művészek, csapatok segítették a munkátokat – erről tudnál mesélni?**



MASANORI TAKEUCHI, **a játékvilágba a From Software-rel együtt csöppent be, már a cég első programjánál is ott volt. És bár minden From-játékhoz van köze, az Otogi-széria és a Ninja Blade is az ő gyermeke, azoknál a mindennapi munkában is benne volt.**

Igen, nagyon büszkék vagyunk a sok kreatív munkára, amit a játékba építettünk. A storyboardokat és az átvezető videók egy részét a Production I.G. tervezte – őket a nyugati játékosok, anime-rajongók Ghost in the Shell-sorozatról ismerhetik, De a nevükhöz fűződik néhány Evangelion-rész, a Jin-Roh vagy a Blood is. A zenét a GEM Impact szállította, élükön Norihiko Hibinoval, aki a Metal Gear Solid-széria egyik fő zenésze is volt. És a karaktertervezésben részt vett Kaiji Nakaoka is, aki amúgy a Capcomnál dolgozik, például a Lost Planet mecháit is ő tervezte.

**A japán verzió már kapható egy ideje – mi volt a játékosok véleménye?**

Egyrészt rendkívül meglepett minket a hatalmas érdeklődés – a demót sokkal többen töltötték le, mint amire előzetesen számítottunk. A reakció vegyes volt, teljesen vegyes. Negatív véleménye főleg azoknak volt, akik mást vártak, egy tradicionális játékot, mert ugye a Ninja Blade nem az. De én úgy gondolom, hogy a sok reakció mindenképpen jó dolog – sokkal rosszabb lenne, ha nem kaptunk volna visszajelzést, vagy ha mondjuk csak néhány jött volna, de az mind pozitív lett volna. Az azt jelentené, hogy a játék nem érdekes, nem kelti fel a játékosok figyelmét. De erről szerencsére szó sincs.

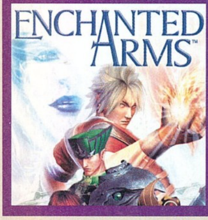


[INTERJÚT KÉSZÍTETTE GRATH]

## From gyémántok

A japán cég igen sokrétű múlttal rendelkezik, következzen tőlük három régebbi kedvencünk!

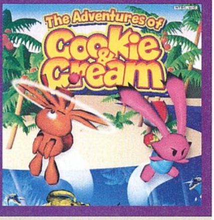
**ENCHANTED ARMS**
Furcsa rendszerű szerepjáték (PS3, X360), amelyben a csaták körökre osztott, táblás rendszerben zajlanak. A sztori ugyan fabatkát sem ért, de a szimpatikus, nem-klisé karakterek miatt így is megéri végigjátszani.




**METAL WOLF CHAOS**
Az Egyesült Államok elnökének menekülnie kell a Fehér Házból, mert az alelnök átvette a hatalmat. Még jó, hogy talál egy hatalmas mech-et, és így vissza tudja foglalni országát Kaliforniától Washingtonig.



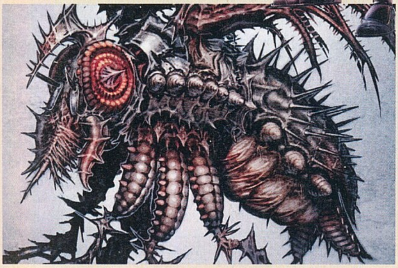

**ADVENTURES OF COOKIE&CREAM**
A cím egy szoftpornónál is elmenne, pedig a cuki nyulas kalandjáték már 2000-ben a kooperatív összedolgozásra épült Ráadásul a minijátékok megunása is egy évbe került...




**A játék készítése során hogyan egyensúlyoztátok ki az interaktív átvezető jelenetek és az akció egyensúlyát?**
Ezek a jelenetek a Ninja Blade lelkét adják, ezek a játék legfontosabb, legegyedibb jellemzői. Nagyon oda kellett azonban ügyelnünk, hogy ez ne nyomja el a hagyományos akciót, mert azért nem akartunk egy interaktív filmet készíteni. Sokat teszteltük, több trükköt használunk – ilyen például az, hogy egy szimbólumot (egy lecsukódó szemet) raktunk az ilyen részek elé, így a játékos sosem lepődik meg, hogy az adott videó során használnia kell majd a kontrollert. Egy másik dolog, hogy az elrontott részeknél a jelenetet azonnal, töltés nélkül visszatekerjük az elejére és lehet próbálkozni megint.

**A játék ugyan egy nindzsa főszereplőt ad, de nyugati hatásokkal is sűrűn találkoztunk benne – néhány jelenet mintha egy vad hollywoodi filmből jött volna át. Melyik oldal – kelet vagy nyugat? adta a fő inspirációt?**
Ezt nem tudnám számszerűsítve megmondani – nyilván mindkét oldal szerepe erős, letagadhatatlan. nem, mintha ezt titkolnánk, hisz a kezdetektől ez volt a szándékunk, ezért is dolgoztunk a Microsofttal. Sokkal érdekesebb az, hogy mivel a Tenchut készítő stúdió egy része is dolgozott a játékon, hatalmas volt a késztetés, hogy lelassítsuk a tempót, hisz a Tenchu a lopakodásról, az óvatosságról szólt.

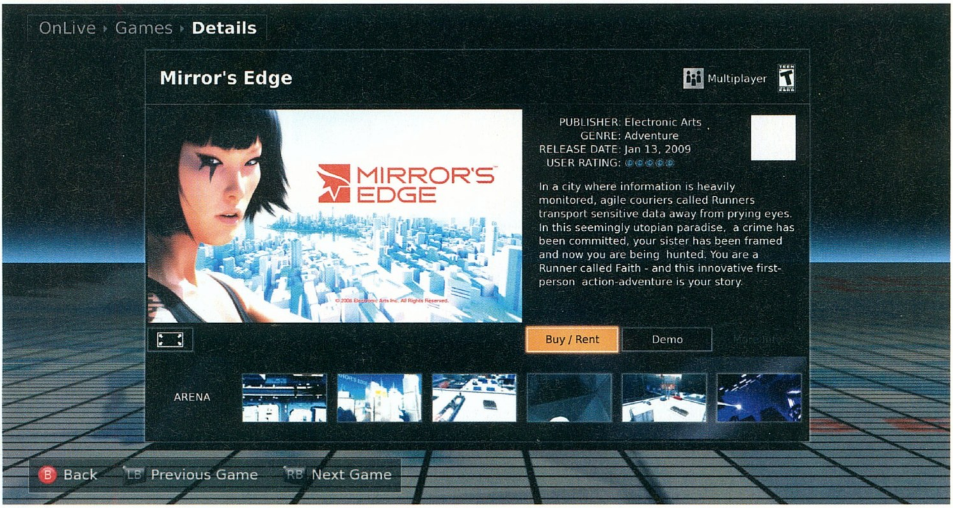




**Rögtön a második pályán már egy helikopterből kilőtt rakétán egyensúlyozik hősünk, de ugyanitt később egy zuhanó motorra pattanva kell elhajított sziklákon száguldani. Ezek az elvadult dolgok honnan jöttek?**
Sok visszajelzést kaptunk, mert sokan komoly játékra számítottak. Mi rendkívül élveztük ezeket a valóságtól elrugaszkodott jeleneteket, és reményeink szerint a játékosoknak is tetszik majd. Az lenne a jó, ha a játékosok a sok akció között néha felszabadulnának, elengednék magukat, nevetnének.

**A nindzsás játékok – mint a Ninja Gaiden vagy a Shinobi – sokszor félelmetesen nehezek, még a gyakorlott játékosok számára is. Ez valami titkos ősi nindzsaszabály?**
[nevet] Nem, abszolút nem erről van szó – ráadásul a Ninja Blade nem is ebben a szellemben készült. Nagyon sok játékostól hallottuk, hogy egyik vagy másik nindzsás játék második-harmadik pályáján nem tudnak átjutni – és mi rájuk is gondoltunk a fejlesztéskor. Abban biztos vagyok, hogy sokkal többen tudják majd végigjátszani a Ninja Blade-et, mint a fenti programokat – de ugyanakkor ez nem egy véglegesen könnyű játék. Inkább úgy fogalmaznék, hogy alkalmazkodhat a játékosok képességeihez: bármikor, menet közben lehet állítani a nehézséget, és ha nagyon nem megy, a játék magától is könnyít. Nem akartuk kínozni a játékosokat.

**A végén muszáj megkérdeznem: lesz valamikor új Otogi? Az első Xboxon a két rész az emlékezetes programok között volt számunkra...**
Nagyon sokan kérdezik ezt tőlem. Így természetesen mindig ott van a gondolataink közt a dolog. Nekem különösen is, mert nagyon sokat dolgoztam azon a két programon. De az elsődleges feladatunk most az, hogy a Ninja Blade sikeres legyen... ■




[IRTA GRATH]

# BLÖFF VAGY FORRADALOM?

## Az OnLive a játékvilág teljes átalakítását ígéri!

„Az OnLive segítségével gyakorlatilag bármilyen képernyőn játszhatsz bármilyen játékkal." „Soha többet nem kell új hardvert venned, mert az OnLive helyettesíti azt." „Bárhol vagy, minden játékod, minden mentésed azonnal elérhető." Ilyen, és ehhez hasonló kijelentések burjánzottak a játékfejlesztők konferenciáján, ahol hét évnyi titkos fejlesztés után tárták a világ elé a mindent megváltoztató rendszert. És hogy mi a legkülönösebb az egészben? Az, hogy ha a technológiai akadályokat tényleg leküzdötték, akkor mindez igaz is lehet.

### NAGYTOTÁL

De kezdjük az elejéről – mi is az az OnLive? Képzeld el, hogy a gép, amin egy játék fut – és tökmindegy milyen játék – nem a te géped a te szobádban, hanem egy távoli szerver, amivel csak internetkapcsolatban vagy. Te a nálad levő kontrollerrel (vagy egérrel, billentyűzettel) kiadod az utasításokat, azok a szerveren hajtódnak végre, majd az eseményekről kapsz egy videót. Tulajdonképpen a szerveren játszol, ott fut a játék, és te mindössze annak a visszajátszását látod. Igaz, mivel elméletileg a visszajátszás csak egyetlen másodperc egyezred töredékével később „van nálad", gyakorlatilag élesben játszol. A kapcsolathoz SD-adásnál (azaz ha hagyományos tévén akarunk játszani) 1.5 Mbs-os vonal kell, a HD-minőséghez (HDTV-n vagy monitoron) pedig 5 Mbs-os.

Alaphelyzetben elég hozzá egy bármilyen PC, de ha tévére szeretnéd kitenni a képet, meg kell venned a MicroConsole nevű kis kütyüt, ami HDMI-n kapcsolódik a televízióra. Ennek ára várhatóan alacsony lesz, 50-100 dollárra tippeli most a cég. Ez persze csak opcionális, ha inkább laptopon játszanál, vagy a PC-den, esetleg Mac-en, azt is megteheted.

Ha bejelentkezel, a stílusos menü fogad, melyben rengeteg játék videója pörög kicsiben. A beállítások és hasonlók mellett itt vásárolhatsz vagy bérelhetsz játékokat. Igen, ha nincs kedved megvenni valamit, akkor egyrészt ott a demók lehetősége, másrészt pedig kibérelheted egy vagy három napra, egy hétre a programot. Már most, a megjelenés előtt szűk egy évvel az Activision Blizzard kivételével minden nagy cég már jelezte támogatását. A GDC-n, a konferencián demózták a Crysist, a Gridet és a Bioshockot is, de a menüben látható volt a GTA4, a Mirror's Edge, a FEAR 2 is. Egyszóval úgy tűnik, már induláskor is hatalmas – és igényes – lesz a kínálat.

### INSTANT JÁTÉK

Ha megveszel vagy kibérelsz egy játékot, az mindenféle töltés, installálás nélkül szinte azonnal elindul (hisz a távoli gépen már minden játék telepítve és frissítve van – ne feledd, te csak videojelet kapsz!). Mivel a szerveren játszol, ezért a mentett állásaid, beállításaid is ott tárolódnak, tehát bárhonnan is jelentkezel be, bármiféle szöszölés, másolgatás nélkül folytathatod bármelyik játékodat. Természetesen lesz szavazás, terveznek valamiféle achievement-rendszert, és barátokat is bejelölhetsz. Sőt, egy beépített visszajátszás-mentő rendszer is a játékban lesz: ha valami király dolgot műveltünk, csak egy gombnyomás az OnLive előfizetéshez (igen olcsó havidíjat terveznek – de hogy ez számszerűleg mit jelent, azt nem tudjuk) kapott kontroller megfelelő gombján, és az utolsó tíz másodpercünket automatikusan rögzíti és közzéteszi a játék, hadd szórakozzanak a haverjaink is.

A rendszer tehát a Steam és a YouTube legjobb vonásait akarja egyesíteni, mindezt úgy, hogy eliminálja a PC-k fejlesztésének szükségességét. Igaz,

### RIVÁLISOK

**AMD FUSION RENDER CLOUD**
Februári számunkban írtunk az AMD szinte kottára ugyanilyen próbálkozásáról: az ő gépeik dolgoznak, mi meg neten keresztül vesszük az adást. A nagy különbség? Náluk egyelőre nincsenek kiadók (bár az, hogy a Mercenaries 2-vel demózták, talán az EA lelkesedését jelzi), nincs még hardver, hogy tévén is játszhass, nincs kezelőfelület – a rendszer egyelőre alig több, mint néhány szoftver egy kupacnyi rendkívül lelkes fejlesztőnél.

**ZEEBOO**
Egyelőre csak Brazíliában tervezik piacra dobni (siker esetén India és Kína jöhet), a Zeebo egy kizárólag digitális terjesztést használó konzol lesz – amin a brazil kiadásban portugál nyelvű PC-s programok futnak. A Tectoy és a Qualcomm cégek által gründolt gépen alapból lesz egy telepített FIFA 09, és olyan programok lesznek letölthetőek, mint a NFS Carbon, a Prey, a Sonic Adventures, valamint Capcom- és id-játékok.

**GAIKAI**
A Shiny (Earthworm Jim, MDK, és hát igen, Enter the Matrix) alapítója manapság sok mindennel foglalkozik, egyik terve szintén egy felhő-alapú rendszer. A hollandok által készített megoldás állítólag még az OnLive előtt megjelenik, ugyanarra épül, de nem kell installálni (nem, mintha az OnLive 1 MB-os csomagja teher lenne) és internetszolgáltatókra akar ráépülni, akik plusz szolgáltatásként kínálhatják a játékokat (és így a forgalmi korlátozások miatt sem kell aggódni).

## A HÁROM FŐ PROBLÉMA

**HARDVER**
A cloud-computing, azaz a sok szerver összekapcsolásával létrejött „számítási felhő" remekül működik az olyan dolgoknál, ahol csak matekozni kell. A Google, az Amazon, a Microsoft és még megannyi más nagyvállalat használ ilyen felhőt a számolásigényes feladatok végrehajtására, tehát a dolog működik, csak RAM és processzor kell hozzá. A probléma ott van, hogy egy mondjuk egy Crysis vagy ha a jövőbe nézünk, egy GTA 5 meghajtásához már 3D-s számítás is kell, azaz minden játékosra kell, hogy jusson egy bivalyerős videokártya is. Ha már itt vagyunk, nem árt egy fizikai társkártya sem, plusz ugye egy Dolby 5.1-et kezelő hangkártya.

**SZOFTVER**
Talán a legfőbb probléma, a többit talán kiküszöbölhetjük pénzzel. A szerveren fut a játék, és ezt a jó minőségű képet (plusz a szintén HD minőségű, 5.1-es hangot) kell az OnLive rendszernek azonnal videóvá átkonvertálnia. Na ez az a lépés, ahol az OnLive mérnökeinek állításait a terület legnagyobb ászai is megkérdőjelezik. A YouTube egyik vezető programozója az Eurogamernek azt nyilatkozta, hogy hacsak a titokban dolgozó cég emberei nem értek el párhuzamosan öt-hat áttörés-jellegű, a videokódolást a ma ismernél nagyságrendekkel gyorsabbá tevő fejlesztést, erre a közeljövőben nincs esély.

**HÁLÓZAT**
Tegyük fel, sikerül kódolni a videót – de azt még vissza is kell játszani, azaz a neten keresztül le kell vetíteni a játékosnak. A HD-játékhoz állítólag 5 Mbs-os sebesség kell, ami ugye nálunk is elérhető, még csak nem is olyan kiugróan drága. Viszont a lag, a neten elveszett csomagok esetünkben nem csak annyit jelentenek, hogy a videó megugrik, pufferel kicsit, mint a YouTube-on, hanem jó eséllyel azt, hogy karakterünk közben elhalt, seregünk megsemmisült, a csapatunkat tétlenül állt, míg le nem csapta egy goblin. Arról nem is beszélve, hogy 60 óra HD-játék 100 GB forgalmat termel, aminek a szolgáltatók nem örülnek...

aki próbált már HD-felbontású videót nézni egy gyengébb gépen, az tudja, hogy azért ehhez is kell vas, de ha a rendszer működik, akkor tényleg nem kell fél évente videokártyát és processzort frissíteni, ha a legújabb játékokat akarod maximum beállításokkal futtatni. Elérkezett a játékosok új aranykora?

### ÉLESBEN

A bejelentés után a helyszínen, ellenőrzött körülmények között ki lehetett próbálni a dolgot. Igaz, a rendszer még nincs kész – csak télen tervezik elindítani –, de az tény, hogy már működött. A szerver (állítólag) 50 kilométerre és nem a szomszéd szobában volt, és (állítólag) tényleg csak egy 5 Mbs-es netkapcsolatot használt. Az eredmény: a játék – a Bioshock – szépen futott, és bár nem volt olyan éles, mint „rendesen", így



A BragClip oldalon haverjaink elmentett visszajátszásait nézhetjük meg

Kérdéseink, kételyeink tehát vannak – rengeteg. Viszont a rendszer működőképessége mellett is szól egy hatalmas, megkerülhetetlen érv is:

MI AKÁR 200 MILLIÓ OLYAN EMBERT IS ELÉRHETÜNK, AKIKNEK A STEAM NEM MEGOLDÁS, MERT EGYSZERŰEN NINCS JÓ GÉPÜK A JÁTÉKOKHOZ, VAGY EGYÁLTALÁN NINCS GÉPÜK. VERSENYTÁRSAK VAGYUNK, DE MI SOKKAL TÖBBET NYÚJTUNK EGY DIGITÁLIS ÁRUHÁZNÁL!

MIKE MCGARVEY, AZ ONLIVE OPERATÍV IGAZGATÓJA

is jól nézett ki. Az egyetlen gond a hirtelen mozdulatokkal, fordulásokkal volt, ekkor a játék beszaggatott – méghozzá a streamelt videókra jellemző módon.

Meglátjuk, hogy télig mit fejlesztenek még, de nekünk már most tengernyi kérdésünk van, és nem is csak a megvalósíthatóságot illetően (az ezekkel kapcsolatos kételyeinket lásd külön). A bemutatónál a konzolokat, pontosabban a konzoljátékokat is emlegette a cég vezérigazgatója, Steve Perlman, de ezt egyelőre nehezen tudjuk elképzelni, hogy a gyakorlatban hogyan is menne. Ott ugye nem lehet a lemezt, a lemezcserét kiküszöbölni, abban meg erősen kételkedünk, hogy a Nintendo majd ennek kedvéért átalakított Wii-ket fog gyártani. Tegyük fel, ezt megoldják – no de felhasználóként elvileg szabadon válthatunk nem csak a játékok, de a platformok között is – azaz elméletileg minden előfizetőre kellene tartaniuk egy PS3-at, egy 360-at és egy Wii-t a bivalyerős PC-s szerver mellé. A demózott játékok is mind PC-n futottak, szóval egyelőre úgy tűnik a CNN és a Time konzolokat temető hangzatos címeit pár évig felejthetjük. Kérdéses lesz a PC-s hardvergyártók hozzáállása is a dologhoz, mert ha az OnLive tényleg sikeres lesz, akkor Tajvan gazdasága elég durván megroppan – igaz, ez speciel minket nem érint. És ha már itt tartunk: egyelőre nem tudni semmit az OnLive régiós terveiről sem. A szolgáltatás minden bizonnyal Amerikában és Angliában indul be, és a régiózárazás undorító szokását valószínűleg itt sem tudjuk kikerülni.

mégpedig az, hogy minden nagy kiadót meggyőztek. Az EA meg a Ubisoft meg a Take-Two biztos nem ígéretre ugrottak be a dologba, és végképp nem engednék demózni a rendszert, ha nem lennének biztosak benne, hogy az nem dől be a gyakorlatban, vagy nem halasztják el 2017-ig.

Ismételjük: nem vagyunk meggyőzve, hogy a rendszer hibátlanul, világszerte, rengeteg játékkal, az ígérteknek megfelelő sebességgel és minőséggel el tud indulni egy éven belül. Az viszont tagadhatatlan, hogy drukkolunk érte – hisz az tényleg sokkal könnyedebbé, egyszerűbbé tehetné a PC-s játékok kipróbálását. Arról meg nem is beszélve, hogy mennyivel olcsóbbá... ■

### MIKROKONZOL




**Ez a kis kütyü kell akkor, ha tévén akarunk játszani. Négy vezeték nélküli kontrollert és négy bluetooth fülest kezel, plusz két USB-csatolású eszközt.**

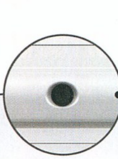


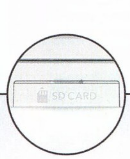



# NINTENDO DS i ™

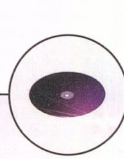
[ÍRTA **GRATH**]

A NINTENDO NEM ELÉGSZIK MEG A DS AMÚGY IS REKORDOKAT DÖNTÖGETŐ SIKERÉVEL, HANEM ÚJ ÉS ÚJ MEGOLDÁSOKKAL IGYEKSZIK FEJLESZTENI A KIS KÉZIKONZOLT. ENNEK A FOLYAMATNAK AZ ÚJ RÉSZE A DSi, A HARMADIK GENERÁCIÓS DS. KÉT KAMERÁVAL FELSZERELVE, ÚJ MEGOLDÁSOKKAL ÉS ÁTALAKÍTOTT KÜLSŐVEL ÉRKEZETT EL ÁPRILIS LEGELEJÉN A DSi A BOLTOKBA, MOST ENNEK TISZTELETÉRE ALAPOSAN KÖRBEJÁRJUK A GÉP ÁLTAL KÍNÁLT ÚJ LEHETŐSÉGEKET.









Ránézésre sokkal kevesebb a változás az új és a régi DS között, mint amilyet a DS Lite jelentett az eredeti géphez képest – de ez csak a látszat, ott is csak addig, amíg komolyabban meg nem vizsgáljuk a masinát. A géppel sok időt eltöltőknek feltűnhet, hogy a gép jóval vékonyabb, de némileg szélesebb lett (sőt, a cerka is megnyúlt picit), de azt mi csak a gépek összemérése után vettük észre, hogy a képernyők is hízták egy egészen kicsit. Ha már a hardverváltozásokkal kezdtük, emlékezzünk meg a digitálissá vált és oldalra került hangerő-szabályzóról és a szintén más helyre vándorolt bekapcsológombról. Ennek egy extra tulajdonsága, hogy rövid lenyomásával a menübe térünk vissza, mint ahogy az otthoni konzolokon is kiléphetünk az amúgy teljesen átalakított főmenübe (sőt, játékot is cserélhetünk bekapcsolt állapotban). Ezen kisebb átalakítások mellett természetesen mindenkinek feltűnik majd a két kamera – egy a gép külsején, jobb oldalon, egy pedig bent, a két képernyő találkozásánál.

A kamerákkal közepes minőségű, 640x480-as képeket készíthetünk, és ezt egyrészt használhatjuk önmagában, mintha csak egy mobillal kattintgatnánk (illetve egy kis, a géphez adott programmal módosíthatjuk, effektezhetjük is a képeket), másrészt meg természetesen a játékokban is felhasználhatjuk a gesztusainkat. Hasonlóképpen, a most már hangrögzítésre is alkalmas mikrofon ilyen irányú felhasználási lehetőségei is megnövekedtek. A képernyő fényerejét a Select és a hangerőszabályzók együttes használatával most már bármikor megoldhatjuk.

Ha minden oldalról megnézzük, megtapogatjuk a gépet, valami különös érzés lesz úrrá rajtunk. Mintha valami hiányozna – és ha nem sikerülne beazonosítani az érzést, hát segítünk. A Game Boy-játékok számára kitalált lyuk tűnt el, állítólag végleg. Igaz, mi a GBA Micrót szívesebben használjuk ilyen célokra, de ha te DS-en toltad mondjuk a Mariókat, Pokémonokat, egyéb régi kedvenceket, hát akkor nehéz döntés előtt állsz – mert előreláthatólag semmi lehetőség nem lesz rá, hogy Game Boy (Color/Advance) játékokkal ezen túl DS-en játssz. Sőt, az eddigi GB-nyílást használó játékokat (nevezetesen a Guitar Herókat) is el lehet felejteni.

De nem csak veszteség ért minket, hiszen nem csak SD-kártyát lehet már a gépbe illeszteni, de egy 256 MB-os belső memóriát is kaptunk. A belső memórián figyelnek az online boltból – lásd később – letöltött programok és a fényképeink, az SD-kártyán pedig képeket és zenéket tehetünk elérhetővé a DS-en. Sajnos, a Nintendo kőfejű, makacs mivoltához most is hű maradt, és a korábbi multimédiás próbálkozásaikhoz hasonlóan most is kizárólag az AAC tömörítésű zenéket lehet lejátszani, tehát az MP3 fájlokkal meg vagyunk lőve. Persze, lehet alakítgatni a zenéket, de amikor gyakorlatilag minden kütyü (de a telefonunk, a PSP-nk, a pendrive-unk tuti) lejátssza a zenéinket, podcastjainkat minden ilyen hajcihő nélkül, hát e funkcióját mi ignoráljuk a DSi-nek. Ami itt előny, hogy a zenéket is lehet picit módosítani, például az éneket leszedni. Sőt, igaz, nem csúcsminőségben, de diktafonként is bevethetjük.

> A harmadik DS megint remek lett – lehet elajándékozni a régit, és megvenni a DSi-t; a Nintendo ismét nem hibázott!

## Virtuális buksza

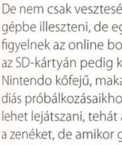


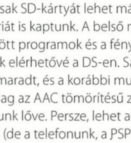

**A Wii-hez hasonlóan a DSi-hez is elérhető egy online bolt, ahonnan apró játékokat lehet letölteni. Ezekhez Nintendo-pontokat kell venni, majd a DSi boltjában ezeket átváltani DSi-pontra (na igen, online téren a felhasználóbarát megoldás sosem volt a Nintendo érdeme). Jelenleg öt játék érhető el, ezek közül talán-talán az új, 20 pályás Wario Ware éri meg az árát, az 500 pontot (száz pont cirka egy euró). Később alkalmazások is várhatók.**

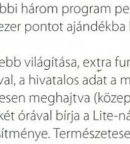
Említettem az online boltot – és kamera ide, SD-kártya oda, hosszútávon ez jelenti majd a DSi legfőbb előnyét a korábbi verziókhoz képest. Persze az online letöltési lehetőség messze nem új, az otthoni konzolok mindegyike tudja, PSP-n is egyre fejlődik a lehetőség, az iPhone pedig kifejezetten erre épül – mégis, jó látni, hogy a Nintendo is halad a korral; vagy legalábbis szorosan a kor után (olyannyira, hogy most már a modernebb WPA-biztosítású wifi-hálózatokra is felmehetünk vele – csak ne felejts el a Club Nintendo oldalon regisztrálni; útmutató a dobozban…).

Egyfelől kapunk egy új, picit fürgébb böngészőt, másrészt pedig elérést a DSiWare csatornához. Ez – nem véletlenül – rendkívül hasonlít a Wii hasonló kis rendszeréhez: pár kattintással direkt ide készült játékokat és alkalmazásokat lehet letölteni. Elméletben legalábbis, merthogy mi, nyamvadt európaiak csak öt játékot kaptunk, egyebet nem. Pedig másutt elérhető már számológép, egy óra-applikáció és jegyzetfüzet is. A megannyi játék közül mi tehát ötöt kaptunk meg, és mivel a korai vásárlók ezer ajándék Nintendo-ponttal lesznek gazdagabbak, ezeket mindenki „ingyen" ki is próbálhatja. A Pyoro és a Paper Plane a GC-s WarioWare egy-egy ide átrakott minijátéka, a két eltérő grafikájú, de azonos játékmenetű Art Style játék egyszerű párosíts-három-egyforma-színű-követ program (az AQUA nem rossz), az új WarioWare, a Snapped pedig a kamerát használja a minijátékokhoz. Az első kettő 200, az utóbbi három program pedig 500 pontba kerül (durván 600 és 1500 forint – de ugye ezer pontot ajándékba kapunk).

A gép erősebb világítása, extra funkciói és a nagyobb képernyő miatt kevesebbet bírja szuflával, a hivatalos adat a minimális megterhelésre 14 óra. Gyorstesztünk alapján teljesen meghajtva (közepes hang, maximum fényerő – de wifi nélkül) olyan egy-két órával bírja a Lite-nál kevesebb ideig, azaz olyan öt-hat óra körül volt a teljesítménye. Természetesen a wifi – amit az új géppel sűrűbben használtunk – ezt még tovább rontja. De ha minden éjjel tudod tölteni a gépet, akkor ez úgyiscsak a hosszú autós/repülős utakon lesz akadály, egy átlagos napot durva kihasználtság mellett is kibír a DSi. És mivel sok új dolgot tud, sok régóta kért dolgot teljesít, minket meggyőzött – mi váltunk! ■









**adatlap**

kiadó **disney interactive**
fejlesztő **black rock**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2010 q1**



# split/second

[ÍRTA **W**]

KÉPZELD EL, HA AZ ÚJ BURNOUTBAN NEM CSAK AZ ALJAS ELLENFELEK ÉS A HAJTŰKANYAROK JELENTENÉNEK AKADÁLYT, DE AZ ÁLLANDÓAN ALAKULÓ, FOLYTON VÁLTOZÓ PÁLYA IS. EZ A SPLIT/SECOND!

A Split/Second versenyjáték, az ATV-k és a korai Moto GP-k megalkotói, a Black Rock legénysége dolgozik rajta. A Mikiegér birodalmat erősítő Black Rock egykori Climax alkalmazottakból állt össze, jelenleg Brightonban székelnek és a ködös Albionból próbálják megváltatni a világot – tavaly például a Pure-ral. Az offroad száguldás szakmai és üzleti siker volt, a Pure erőlködés nélkül hozta egy tető alá a több száz méteres, lehetetlennek tűnő ugratásokat a korrekt fizika mentén működő realitással. A Split/Second gyakorlatilag ugyanezt kínálja, csak épp inverzben – ezek lennének a száraz tények. Ez a játék viszont minden, csak nem száraz.

## A MENEKÜLŐ EMBER(EK)

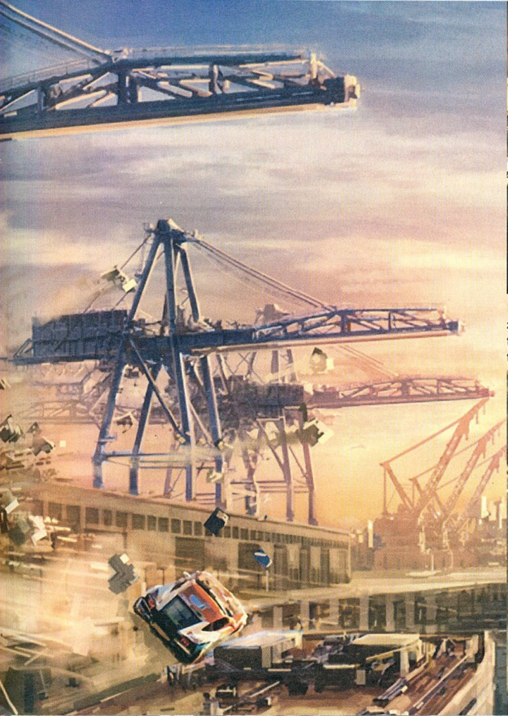
Ellenkezőleg: belemegy a részletekbe, változtat mindenen, egyszóval: újít; ott kapargatja meg a több évtizede lefektetett alapokra építkező stílust, ahol nem szokás. Többnyire azért, mert nincs rá igény, de leginkább a nyers erőforrás hiánya okán – amely manapság annyira már nem tényező. Olyannyira nem, hogy a Black Rock bátran veti magát a rombolás paradicsomába, ihletforrásként felhasználva a Burnoutok destruktivitását, mindezt megfejelve egy folyamatosan és dinamikusan, a játékos és ellenfelei által befolyásolható környezettel. Amit módosítani több ok miatt is érdemes: elsőként itt van rögtön a tálalás. A Split/Second a nem túl távoli, meg nem határozott jövőbe ágyazza az eseményeket, mindent egy modern valóságshow köré fonva – cirkuszt és kenyeret a népnek. A Split/Second péknek talán nem áll be és a színpadra sem zavarja fel az autókat, a szórakozásról viszont gondoskodik, elsősorban Michael Bayt megszégyenítő mennyiségű robbanással, egymásnak feszülő, szikraesőt vető kasztnikkal és lepattogzó festékréteggel.

A Split/Second alapjáraton hagyományos, zárt szakaszok közé szorított, több környi távot ábrázoló árkád versenyzés: a névtelen hősök és antihősök benzinégetéssel, a másik leszorításával és lehagyásával igyekeznek a dobogós pozíció felé. Igaz, nem tolják egymást a civil forgalomba (olyan nincs) és a nitróspalackok mélyére sem nyúlnak minden adandó alkalommal – viszont előszeretettel birizgálnak detonátorokat. A Split/Second nagy újítása a környezet módosítása, azt pedig a legegyszerűbben egy platónyi C4-el lehet véghezvinni. Abból pedig akad bőven, versenyt lebonyolító szervezőbrigád a hatalmas város szinte minden nagyobb pontjára szeretetcsomagot ragasztva készíti fel a terepet a kegyetlen versenyzők érkeztére. A Split/Second két fajtáját ismeri a rombolásnak: a kicsi, újratermelődöt és a grandiózus, egyszer elsüthetőt.

Az első és legfontosabb dolog leszögezni a rombolás szerepét – robbantgatni ugyan (fantáziálva) mindenki



**Most talán célszerű lenne fékezni egy kicsit, legalább addig, amíg ki nem derül, hogy mi is robbant fel**





■ A durva vezetéssel (az ugratástól kezdve az ütközésekig minden idetartozik) szerzett energiát a pálya millió pontjára felszerelt C4-ek, azaz robbanószerek aktiválására fordíthatjuk. Így lesz a szokványos, lökdösődéssel teli versenyből igazi élet-halál futam, ahol minden sarok új veszélyeket, új lehetőségeket rejt!





szeret, mert látványos, hangos és mély nyomot hagy maga után. Ahogy a Split/Secondban is, a felszabaduló energia permanensen átformálja az acélt, kiszakítja a betont, áthasítja a kasztnit. Az pedig nagyon jó, ha kisebb akadályt vagy akár egy ellenfelet gyorsan el akar tüntetni az ember. Hatalmas daru felé közeledsz, amely épp acélrudakat tart? Nyomd meg a gombot a megfelelő pillanatban és a hatalmas rakomány az épp a daru alatt tartózkodó szerencsétlen autósra zuhan. Egy kanálisban száguldasz, és nem tudod, mit tegyél a célvonal felé közeledő ellenfelekkel? Tenyerelj megint a piros gombra és vulkánszerű erővel lövell ki a szennyvíz a nyílásokon.

Ám ez csak a kezdet, a Split/Second ennél tovább megy: a nagyobb horderejű, a teljes energiacsíkot leszívó machinációk a verseny hátralevő részének egészére megváltoztatják az erőviszonyokat. A helyszínek egyike egy komplett repülőtér lesz, annak is elsősorban a külső pereme. Legalábbis kezdetben, mert egy jól irányzott gombnyomással a bejárat felett átívelő autópálya kártyavárként hullik a mélybe, elzárva a kivezető utat, a száguldást egyenesen a terminál belsejébe terelve. De ez még mindig semmi, a kifutópályára tévedve ledönthető akár az irányítótorony is, egy hatalmas utasszállító gép becsapódását vonva maga után – vagyis a már kiismert pályaszakasz hirtelen megváltozik, oda, ahol egy körrel korábban vígan száguldottál már nem mehetsz vissza. A Split/Second ilyen és ehhez hasonló szituációk tömkelegét ígéri, a város minden pontján nyújtva valami epikus terepmódosítást, közbeszerzési eljárás és munkafelügyelő bizottsággal való pepecselés nélkül. Ahogy azt kell.

■ Talán nem meglepő, de a Split/Second sem igazi autókat fog a kezünkbe adni



A Black Rock mindezt ráadásul elegánsan tálalja, a modern trendnek megfelelően szinte teljesen elfelejtve a HUD, a kijelzők, mutatók, feliratok intézményét, a Dead Space mintáját követve azt inkább a játéktérbe integrálva. A kis- és nagy robbanásokat jelölő csík jelenleg a lökhárítón foglal helyet, a terep módosítható pontjai pedig a képernyőn feltűnő feliratok formájában jelennek meg, valahogy úgy, mint egy modern GPS-en. A Split/Second a filmszerűséget a tálalás terén is komolyan gondolva, minden eddiginél több fényforrást és utólagos effektet húzva a terepre, kihasználva a színek átmenetét, az egymásba olvadó és dinamikusan változó fényviszonyokat és tulajdonképpen mindent, amit egy újgenerációs játéknak csak tudnia kell. Márpedig a Split/Second elég sok mindent tud, ráadásul úgy, hogy az már az első pár perces ismerkedés alatt is könnyen megismerhető és megszerethető legyen. Márpedig ki ne szeretne kísérleti jelleggel egy fél tucatnyi, több millió dollárt érő versenyautóra robbantani egy komplett autópályát vagy egy hatalmas repülőt!? ■






MEGTÉVESZTÉS, ÁTVERÉS, ÁRULÁS, REJTŐZKÖDÉS, ÁLCÁZÁS, TAKTIKÁZÁS – A UBISOFT ÚJ STRATÉGIÁJA EZEN ELEMEKRE ÉPÜL.

# RUSE

[ÍRTA W]

A stratégia, mint műfaj konzolos térhódítása gyakorlatilag egyidős a TV-re köthető gépekkel. Vagyis régi folyamatról van szó, volt, lett volna ideje fejlődni a dolognak. De nem tette, a sokadik és minden eddiginél nagyobb ráfordítást igénylő konzolgeneráció csak most, 2009-ben kezd végre használható és még így sem kompromisszummentes megoldást találni. Az egyszerűsítés mellett sikerrel kardoskodó Halo Wars és az innováció ösvényére lépő EndWar után most ismét az Ubisoft próbálkozik, nem is akármilyen elképzeléssel.

### A SIVATAGI VIHAR

A 2005-ös Act of Warral (csak PC) debütáló Eugen System védőszemüveget felcsatolva játssza az őrült tudóst: habár a mozaikszó-fetisiszta Ubisoft tavaly a hang alapú kommunikációval kívánta levezényelni az egységirányítást, a 2009-es kínálatot erősítő R.U.S.E. (és akkor a pöttyözésből elég is ennyi) inkább tradicionális eszközhöz nyúl. Már a témaválasztásnál is: a Ruse a második világháborús érába ágyazott körökre osztott stratégia, amely több szempontból is érdekes. Egyrészt ugye a keret miatt, ami mostanság inkább RTS-eket hajtott meg, másrészt pedig persze a mechanika okán. Lassú mederben folyó, megfontoltságot és komoly taktikázást igénylő agyzsibbasztásból manapság nagyon kevés akad, a Ruse viszont másképp nem valósíthatná meg az álmait.

**Az átverésre épülő játékmenet főként emberek ellen játszva lesz izgalmas; a gépet bárki át tudja verni...**



Mert mer nagyot álmodni, zárt és limitált mozgásteret kínáló harctér helyett komplett földszeleteket ábrázolva egyben, töltés nélkül. Mit jelent ez a gyakorlatban? Például a normandiai partraszállás levezénylését, a képernyőn nem csak a történelmi jelentőségű tengerpartot, de egész Normandiát ábrázolva. A hangzatos IRISZOOM engine három szinten kezeli a több négyzetkilométernyi terepet, választási lehetőséget nyújtva a klasszikus, saját-magam-irányítok-egy-kisebb-egységcsoportot metódus, a Rizikót idéző madártávlati nézet és a kettő keveréke között. A Ruse éppen ezért a messze levő egységeket takaró háborús köd intézményét is hanyagolva, bárhol és bármikor, minden percben mutatva az ellenfél és a saját egységek pozícióját. Legalábbis alaphelyzetben…

### ÉN, A KÉM

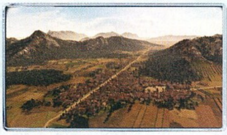
A Ruse mély taktikázást igénylő stratégiának hirdeti magát, méghozzá nem véletlenül. A stílus stratégia címszó alatt elsősorban a megfelelő mennyiségben legyártott egységeket érti manapság, messzemenőkig nem nyújtva tényleges tervezést megkövetelő élményt. A Ruse ezen kíván változtatni a megtévesztés és a dezinformáció praktikáit porolva le – itt a „sok lúd disznót győz" taktika lehet, hogy kínkeserves darálással működőképes, de semmiképp sem a háború művészetének leghatékonyabb módja. Az okos stratéga döntéseket hoz, taktikázik és ahol tud borsot tör az ellenfél orra alá. Mi sem stílusosabb, mint partraszállást deklarálni, elözönleni a partot pár gyalogossal, amit az ellenfél vígan és



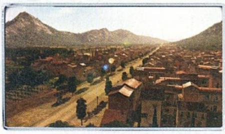
**adatlap**

kiadó **ubisoft**
fejlesztő **eugen system**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **2009. q4**





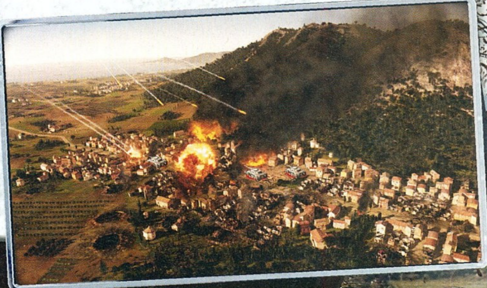




**NEKIK TÉRKÉP A TÁJ** Legyen szó az Overlord hadműveletről, a Monte Cassinoi csatáról vagy a világháború bármely más ütközetéről, a tájékozódás hihetetlenül fontos. A fejlesztők saját motorja képes a felhők fölé húzódni, ahol csak ikonok jelzik a hadakat, de a tankok csövére is ráközelíthetünk, ha épp egy utcai harcot kommandírozunk.

boldogan darál le percek alatt – mindezt azért, hogy az erre pocsékolt idő alatt az igazi, repülőgépeket, hatalmas hajónaszádokat és tankokat magába foglaló inváziós sereg pár kilométerrel arrébb suttyomban érjen partot, biztonságban, ellenállás nélkül? A Ruse-ben ez nem csak elmélet, hanem a tényleges gyakorlat, a megtévesztést, a kémkedést, az álcázást, az átverést számos eszköz segíti. A fenti csak egy volt a számtalan példa közül, a 200 egységet számláló kínálatot hatékonyan megmozgatni és kihasználni csak és kizárólag rendes taktikázással lehet. A repertoár a létező összes kombinációt magába foglalja, egyaránt kiszolgálva a légi harc, a tengeri küzdelem és a földi csapatok felé elkötelezett hadvezérek igényeit. Gyártás, pontosabban utánpótlás is lesz, és ezek kezelése, illetve a másik ilyen terveinek, vonalainak keresztülhúzása is fontos lesz a győzelem érdekében.

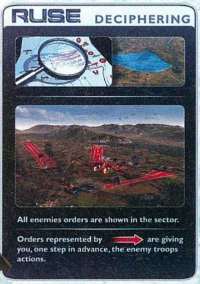
A majdnem egy évtizedes világégés elvileg teljes egészében feldolgozásra kerül, de jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy nem a klasszikus, hős által narrált vagy sztorivonallal vezetett történeti vonal mentén. A Ruse inkább szituációkként kezeli a legismertebb ütközeteket, kötöttségek nélkül szemezgetve az összecsapások között. Összesen hat ország tábornokát alakíthatjuk, természetesen mindenki saját egységekkel és képességekkel bír. Értelemszerűen akár multiplayer módban is, a teljes kelléktárat felvonultatva: a megtévesztés művészete leginkább egy – vagy a Ruse esetében akár hét – másik humán opponens közreműködésével aknázható ki. A Ruse nagyon mély élményt kínál, de könnyű fogyaszthatósági mutató és irányítási metódus mellett – nem csak azért, hogy szélesebb közönséget szólítson meg, de azért is, mert multiplatform fejlesztés, nem csak a PC-s szekértábort, de a konzolos közönséget is szórakoztatva. Lesz neki mivel, a Ruse a leginnovatívabbnak és legizgalmasabbnak tűnő stratégia az EndWar óta, amely témaválasztásával és megoldásaival leginkább a Panzer General-szériára emlékeztet, csak épp modernebb megközelítésben, kevésbé hardcore igényekkel. Az pedig remek dolog – remélhetőleg a Ruse is az lesz! ■

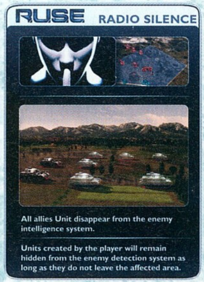


■ Lehetőség lesz „kamu-füst" gyújtására is, amelynek láttán ellenfeleink azt hiszik, ott indítottunk támadást

## KÉSZ ÁTVERÉS

**A játék minden egysége, plusz mi, mint tábornokok is rendelkezünk extra képességekkel. Ezeket eltérő időközönként aktiválhatjuk, és ezek segítségével lehet majd a legtöbb trükköt, aljas húzást bemutatni. Fából készült műtankok, repülőgépes felderítés,szabotőrök, ejtőernyősök vonalak mögé dobása – minden lesz. A két itt bemutatott példa a kódfejtés (kis ideig látjuk az ellenfél minden, az egységeinek kiadott parancsát) és a rádiócsend (az általunk gyártott egységek egy területen belül maradva láthatatlanná válnak a radarok számára).**





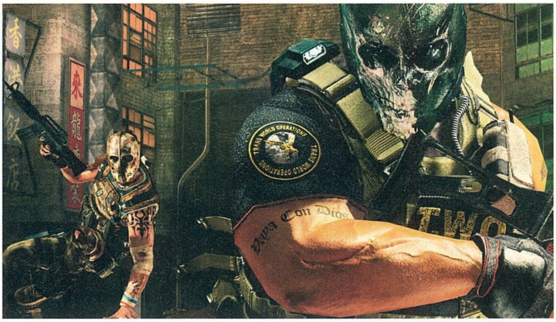

# ARMY OF TWO THE 40TH DAY

**KIADÓ** EA **FEJLESZTŐ** EA MONTREAL **PLATFORM** PS3, X360 **MEGJELENÉS** 2009. Q4

BÁR AZ EA SOSEM HANGSÚLYOZTA KI IGAZÁN, DE AZ ARMY OF TWO TAROLT A KASSZÁKNÁL – ÍGY NEM MEGLEPŐ, HOGY SALEM ÉS RIOS MINDEN EDDIGINÉL VADABB FORMÁBAN TÉRNEK VISSZA.







Az Army of Two első része tavaly tavasszal boldogította a kooperatív akciójátékok szerelmeseit. A játék nem volt hibátlan, de határozottan szórakoztató volt – ráadásul az Electronic Arts 2008-ban indított új sorozatai közül eladások tekintetében ezt teljesített a legjobban. Ha kimaradt volna: két zsoldos, Salem és Rios valamelyikének bőrébe bújhattál, hogy közösen szántsátok fel a világot. Az Army of Two a dedikáltan kooperatív játékmenetének köszönhetően emelkedett ki a külső nézőpontból szemlélt, fedezékből lövöldözős akciójátékok tengeréből. A fejlesztők célja az volt, hogy egymagadban játszva is úgy érezd, mintha humán partner akciózna melletted – a vállalás félig-meddig sikeres volt.

**Az együttműködést kedvelő játékosok számára még több újítást terveznek a fejlesztők a folytatásba!**

## NAGY A BAJ SANGHAJBAN

A második rész, az Army of Two: The 40th Day (szerencsére nem vállalták be az Army of Two 2-t...) tipikusan olyan folytatásnak tűnik, mely fogja az első részt, vet rá egy hosszú és kritikus pillantást, lenyesi azt, ami nagyon nem működött, hozzáad ott, ahol gyenge volt, és bővíti, ahol kiegészítésre szorul. A Nagy Átalakítás kapásból a sztorival indul, az első rész szuper-generikus (Afganisztán, Irak, mesterséges sziget...) lokációit egyetlen helyszín váltja, ami nem más, mint napjaink egyik leggyorsabban fejlődő metropolisza, Sanghaj. De nem az eredeti formájában: a nagyvárost brutális, és megmagyarázhatatlan katasztrófa-sorozat dönti romba, hőseink pedig túlélni kényszerülnek, vagyis Salemet és Riost ezúttal nem a pénzszerzés (amúgy teljesen érthető) vágya sarkallja látványos lövöldözésekre, hanem a bőrük épségének megóvása. Ellenfélből pedig lesz bőven, a katasztrófa felszínre dobja a zavarosban mindig szívesen halászó rosszfiúkat, és a város pusztulásáért felelős csoportokkal is bajszot fogunk akasztani.

## SZEBB, JOBB, DÖGÖSEBB

A folytatás továbbra is az Unreal 3-technológiát használja, de ezúttal jóval változatosabb formában. Búcsút inthetünk az első rész kopár helyszíneinek (ahol a játék első fele a „barlang, bunker, sivatag" kombinációt részesítette előnyben, és később sem javult sokat a helyzet), a magába omló Sanghaj változatos, és nem utolsósorban egyedi lokációkat kínál majd. Fejlesztői cél, hogy a második Army of Two ne a szokásos akciójáték-környezet kínálja, inkább olyan helyszíneket (irodaépületek, bevásárlóközpontok...) vonultasson fel, melyekkel a játékos a valós életben is gyakran találkozik.

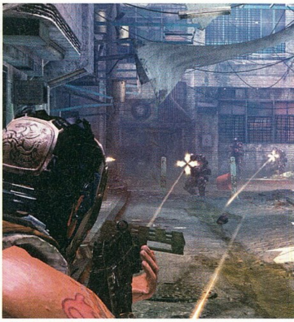
Változik a csapatjáték is. Az előző részben bemutatkozó agro-rendszer marad (az egyik játékos magára vonja az ellenséges tüzet, a másik pedig végez velük), de az ígéretek szerint jóval komplexebb lesz. Korábban a mesterséges intelligencia által irányított játékost leginkább keveset mozgó tanknak lehetett használni, ráparancsoltál, hogy lövöldözzön, és fogja fel a golyókat, amíg te elvégezted az akció lényegi részét – vagyis a gyilkolást. Elméletileg lehetőség volt ugyan rá, hogy vele próbáld levadásztatni az ellenfeleket, de az AI viszonylagos butasága miatt ilyesmivel csak a nagyon kísérletező kedvű, vagy roppant elszánt játékosok próbálkoztak. Ezúttal másképp lesz, az AI ügyesen alkalmazkodik a választott harcmodorunkhoz – okosan támad, vigyáz magára, ha kell, fedez, és elszántan rohan a megsegítésünkre, ha úgy hozza a helyzet. És hozni fogja, mert az új felállásban többször is elszakadunk majd egymástól a játék során, ilyenkor külön kell akcióznunk, vagy távolról segítjük majd egymást – tipikus példa, mikor nagy távolságból, távcsöves puskával kapjuk le a társunk életére törő rosszarcúakat, miközben ő segítségért kiál-





**Bár az első rész „hűdefaszagyerek" szellemiségét megpróbálják visszafogni, Rios és Salem nem lettek finom úriemberekké**









tozó civileket próbál megmenteni. Apropó, kiabálás: az első részt sokan (és jogosan) bírálták a butuska dialógusaiért, és a fájdalmasan rosszul hangzó egymondatos beszólásaiért. A második fejezet összes párbeszédét és szövegét úgynevezett „Seagal-tesztnek" vetik alá a fejlesztők – ha a mondat úgy hangzik, mintha egy Steven Seagal-filmből lenne kinyesve, azonnal kukába hajítják. Helyes!

## ÚJ UTAKON, SOK FEGYVERREL

Az első rész egyik jellegzetességét a közösen, egy időben végrehajtható akciók jelentették: közös ejtőernyőzés, közös mesterlövészkedés, és a nagyon látványos, alaposan belassított „hát a hátnak" lövöldözések. Az ejtőernyőzéstől elbúcsúzhatunk, a mesterlövészes móka marad, de beépül az alap játékmenetbe (a társunk automatikusan csatlakozik, ha távoli ellenfélre vadászunk), a közös lassított harc pedig még látványosabb lesz. Bővül hőseink mozgáskultúrája is, ezúttal automatikusan húzódnak fedezékbe, tudnak nagyokat sprintelni (hasonló kameramozgásra számíthatunk, mint a Gears of Warokban), és az akadályokat átugorva látványosan fedezékek között mozogni, sőt, egyes tereptárgyakat felborítva instant fedezékeket is létrehozhatunk magunknak. Igen, visszatér a közönségkedvenc pajzs mögé bújás is: mivel annyian szerették, a második részben jóval több lehetőségünk nyílik a pajzs használatára.

Találkozhatunk persze új mozdulatokkal is. Ezekből egyelőre kettő ismert: a második részben debütáló Co-Op Playbook segítségével egy gyors gombnyomással részletes információkat kaphatunk az ellenfeleinkről – ki a közkatona, ki a tiszt, és ki a civil – és ezt alaposan ki is használhatjuk, Például úgy, hogy elkapjuk a tiszt nyakát, és a közkatonák látványos zavarát kihasználva, a tisztet pajzsként magunk előtt tartva tisztességes pusztítást végezhetünk a soraikban. A másik lehetőség a megadás. Nem végleges, persze, inkább átverés: a duó egyik tagja megadja magát, a másik pedig a háttérből orvul tüzet nyit az ellenfelekre.

Az első rész fegyverboltját, és a különféle kiegészítőkkel szerelhető fegyvereket sem kell nélkülöznünk: a számuk mindkét esetben jelentősen növekszik. Nem lesznek viszont járművek, semmilyen formában, az első rész hajós szekciói egyértelműen az Army of Two leggyengébb elemei voltak, így annyira nem sírunk utánunk. A szingli akciózás mellett ismét nyomulhatunk online koopban (naná, gyakorlatilag erről szól a játék), és kapunk több kompetitív játékmódot is – ezek mibenlétét egyelőre gondosan titokban tartja a második felvonást büszkén hegesztő EA Montreal. ■



■ A nyilvánvalóan elveszített csatákban az ellenfél hajlamos megadni magát



A kamumegadás az egyik univerzálisan használható új „eszközünk” lesz, amellyel egyetlen pillanat alatt magunkra vonhatjuk az ellenfél figyelmét, hogy társunk észrevétlenül helyezkedhessen

# CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

[ÍRTA **LIQUID**]

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **TECHLAND**
PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **2009. JÚNIUS**

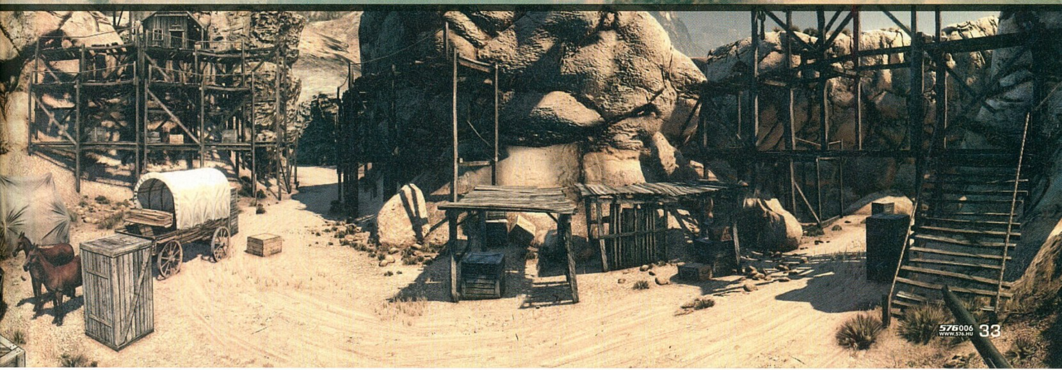


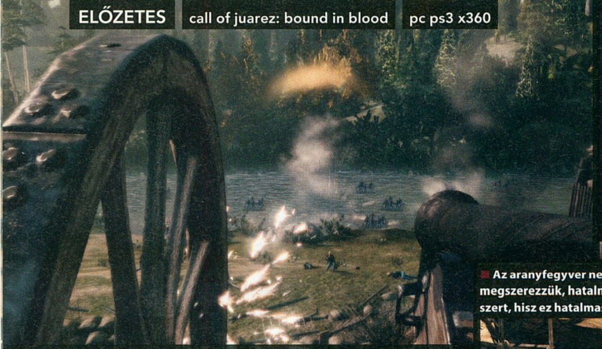



**SAJNOS NEM A VADNYUGATI AKCIÓJÁTÉKOK FÉNYKORÁT ÉLJÜK PEDIG MI LEGALÁBB ANNYIRA SZERETÜNK HATLÖVETŰVEL IGAZSÁGOT OSZTANI, MINT ŰRGÁRDISTÁKKAL HARCOLNI. EZ A GENERÁCIÓ EDDIG EGY WESTERN-JÁTÉKOT KÍNÁLT: A 2006-BAN MEGJELENT CALL OF JUAREZT. A FEJLESZTŐK MOST ÚJRA NEKIFUTNAK A VADNYUGATNAK, A BOUND IN BLOOD MÉG IDÉN BERÚGJA A KOCSMA AJTAJÁT, ÉS ISMÉT RENGETEGET FOGUNK LÖVÖLDÖZNI BENNE!**

A Bound in Blood tehát előzmény ugyan, de több szálon is kapcsolódik az eredetihez. Például a főszereplőkben. A többes szám nem véletlen, a Call of Juarez egyik jellegzetessége volt, hogy két játszható karaktert kínált, eltérő tulajdonságokkal. Az ifjonc Billy ügyes volt és jól lopakodott, Ray tiszteletes pedig egy mellére erősített acéllapnak köszönhetően igazi tankként haladt előre. A sztori is erre a kettőségre épített, és három év elteltével talán nem bűn ellőni a végét (ha igen, ugorj lejjebb pár sorral): Ray megtalálta az óhajtott megváltást (igen, meghalt, de legalább roppant hősies körülmények között), a gonosz Juarez is fűbe harapott, Billy pedig megúszta.

Ray sorsa azért fontos, mert a Bound in Bloodban ő lesz az egyik főhős, és ezúttal is csatlakozik hozzá egy másik karakter – Thomas, a tesója személyében. Aki egyébként az első részben szereplő Billy mostohaapja. Még mielőtt végképp átmennék Barátok Köztbe: a szövevényes rokoni kapcsolatok ismerete szerencsére nem szükséges a Bound in Blood teljes körű élvezetéhez, még akkor sem, ha az előzmény többször is utalni fog az első részt végigjátszók által már ismert karakterekre – állítólag maga Juarez is feltűnik majd a játékban, ha már róla van elnevezve a sorozat; igaz, itt abszolút mellékszereplő lesz csak. Az előzmény-lét logikájából következően változik a kor is. Az 1860-as évek közepén járunk, az amerikai polgárháború a végéhez közeledik, a Konföderáció veszített. A déliek közül nem mindenki nyugszik bele a vereségbe, a mindenáron ellenállók közé tartozik Jeremy Barnsby ezredes is. A játék első missziója éppen ezért Barnsby és az északiak masszív összecsapását mutatja be: hőseink, a McCall tesók (itt még lelkes ifjoncokként) az ezredes oldalán harcolnak, de hamar elegük lesz Barnsby világmegváltó terveiből, és érthető módon úgy döntenek, hogy a dicsőséges halál helyett inkább a kevésbé fényes, de a bőrük épsége szempontjából sokkal biztatóbb menekülést választják – vagyis faképnél hagyják az elszánt tisztet és kicsiny csapatát. A nagy kötelességtudatba finoman, de határozottan beleőrült Barnsby viszont nem hagyja annyiban a dolgot, a két testvért hazaáruló dezertőrnek nyilvánítja, az ilyesmi büntetése pedig már akkoriban is halál volt – a játék hátralévő részében tehát gyakorlatilag egyfolytában menekülnünk kell majd az ezredes és emberei elől.











Az aranyfegyver nem csak legenda – ha megszerezzük, hatalmas előnyre tehetünk szert, hisz ez hatalmasat sebez



### KERESZTÜL AMERIKÁN

A McCall tesók útja kacskaringós lesz, a Techland célja az volt a helyszínek kiválasztásával, hogy a játékos több, elsősorban a filmekből, illetve a történelmi leírásokból ismerős, híres lokációval találkozzon – és nem utolsósorban jellegzetesen „vadnyugatos" legyen az összes helyszín. Ennek megfelelően kóborolhatunk az arizonai hegyvidéken, elhagyott bányákat és felperzselt indián falvakat fedezhetünk fel, egy bankrablás részesei lehetünk Kansasban, átkelhetünk Colorado vad folyóin, és még Mexikóba is eljuthatunk. Ez utóbbi helyszín már csak azért is érdekes, mert itt jelentősen megváltozik a játékmenet. A Bound in Blood pályái többségükben teljesen lineárisak, de a masszívabb kiterjedésű mexikói helyszíneken a Techland szabadon engedi a játékost, a második Call of Juarez itt inkább a nyitott világban játszódó akciójátékokra emlékeztet majd, mint hagyományos sajátszemszögű lövöldére. Többféle missziót vehetünk fel például, az így szerzett pénzből pedig csak itt megtalálható fegyvereket és hozzájuk passzoló fejlesztéseket vásárolhatunk. A küldetésekből az ígéretek szerint igen sok lesz, és a változatosságukra sem lehet majd panasz – a kincskereséstől a különféle banditák felkutatásáig és megöléséig sokféle feladat teljesítésére nyílik majd lehetőségünk. Itt kap nagy szerepet a hátas, vagyis a Vadnyugat alap közlekedési eszköze, a lovunk – a gyorsabb haladás érdekében érdemes lesz az ő hátán kóborolni a kies mexikói sivatagban.

## REMÉLJÜK A JÁTÉK NEM CSAK LÁTVÁNYVILÁGBAN ÉS SZTORIBAN TUD AZ ELSŐ RÉSZ FÖLÉ EMELKEDNI!

### ÚJRA SZÓL A HATLÖVETŰ

A Bound in Bloodban rengeteget fogunk lövöldözni, de az első epizódhoz hasonlóan itt sem kizárólag a szimpla tömegmészárlásról szól a játék. A két karakter eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, és eltérő játékstílust kíván meg. Ezúttal (szinte) minden pálya elején választhatunk, hogy melyik szereplővel óhajtjuk teljesíteni a feladatokat. Ray ismét a tank-karakter szerepét tölti be, aki a klasszikus „bemegyek, oszt' szétlövök mindenkit jól" megközelítést részesíti előnyben, őt fogja gyakrabban választani. Thomas már némileg trükkösebb, és sok szempontból későbbi (nevelt) fiára, Billyre emlékeztet: speciális képessége, hogy fel tud mászni mindenféle háztetőkre és magaslatokra, és innen mesterlövészkedi le az ellenfeleket. Tud ezen kívül lasszót hajítani – ezzel egyrészt embereket fog el másrészt igazán magas, máshogy elérhetetlen helyekre is fel tud jutni a segítségével.

Visszatér a Concentration extra képesség is, ezúttal bővített formában. Mindkét karakter kap egy-egy speciális harci tulajdonságot, amit a megfelelő koncentrációs szint elérése után tud elsütni. Ray esetében alaposan belassul az idő, és ki tud jelölni egyszerre maximum tizenkét célpontot, akikbe egyetlen jól irányzott körmozdulattal golyót röppent. Thomas a klasszikus pisztolyhős manővert alkalmazva fegyvert ránt, aztán gépfegyver módjára használja, vagyis egy korlátozott ideig újratöltés nélkül, gyakorlatilag végtelenítve tüzelhet mindenkire. Ha mindkét karakter rendelkezik maximumig feltöltött koncentrációs csíkkal, akár egyszerre is elsüthetjük a két speciális mozdulatot – az ilyesmit érdemes lesz a különösen rázós helyzetekre tartogatni.



A képek dacára tény, hogy lehet fedezéket használni a Bound in Bloodban!

## Vad pillanatok

**A Call of Juarez: Bound in Blood számos izgalmas akciójelenetet kínál. Mi ezeket várjuk a legjobban.**

**ÓLOMORGIA**
A korabeli hadviselés nagy technikai újdonságát a mai gépágyúk öregapjának megjelenése jelentette. Egy ilyen Gatling-ágyú felett vesszük át az irányítást az első misszióban, és a hullámokban rohamozó északiakba fogunk vele több kiló forró ólmot pumpálni.

**PÁRBAJHŐS**
A játék első igazi párbaja az arkansasi sheriff ellen. Ha végeztél vele, meg kell lépned, a küldetést egy igazi postakocsis üldözés és lövöldözés zárja majd.

**SZÖKÉSBEN**
A kötelező fogolyszöktetés, némi tömegmészárlással megbolondítva. Nem csak a börtönön kell keresztülharcolnod magad, a mentőakció keresztülrepít egy komplett vadnyugati kisvároson.

**KÉT MESTERLÖVÉSZ**
Egy indián falut kell megvédened, nem is akárhogy: az ellenfél a korábban általad használt Gatling-ágyút veti be ellened. A küldetés záróakkordjaként persze te is fogsz vele lövöldözni, sőt, durvább tüzérségi eszközöket is bevethetsz...

**SZELLEMVÁROS**
Kedvenc vadnyugati helyszínünk: az elhagyatott deszkaváros. A játék utolsó harmadában érsz el ide, fogsz párbajozni, orvlövészekre vadászni, dinamitot hajítani, és a végén még egy komplett templomot is földig rombolhatsz.

Milyen lenne egy westernjáték párbajok nélkül? Nem az igazi, így a Bound in Blood is kínál ilyen összecsapásokat. A párbajok külön minijáték formájában kerültek beépítésre, a kamera ilyenkor hősünk pisztolytáskájára koncentrál, és harangszóra ránthatunk fegyvert az analóg kar/egér bemozdításával – a lényeg a gyorsaságon van, a lassabb játékos marad fekve a porban.

A Bound in Blood lövöldözéseinek másik nagy újdonsága a fedezékbe húzódás megjelenése. A mostanában az FPS-ekben is egyre divatosabb fedezékesdi abszolút dinamikus módon lett megvalósítva, vagyis automatikusan simulunk a megfelelő tereptárgyakhoz, onnan pedig az analóg kar/egér mozgatásával tudunk bármelyik irányba kihajolni.

### EGY MARÉKNYI DOLLÁRÉRT

A Call of Juarez első része tisztességes multiplayer szekciót vonultatott fel, ezúttal sem lesz másként, sőt: a többjátékos módozatok kifejezetten robosztusnak tűnnek. Mielőtt jobban belemélyednénk, essünk túl azon a játékmódon, ami biztosan nem szerepel a játékban: kooperatív multi. Pedig a két főhős miatt adná magát elvileg, a Techland szerint a sztori miatt mégsem működne, a történetnek ugyanis (enyhe spoiler következik!) lesznek olyan pontjai, ahol a két testvér ellentétes oldalon harcol.

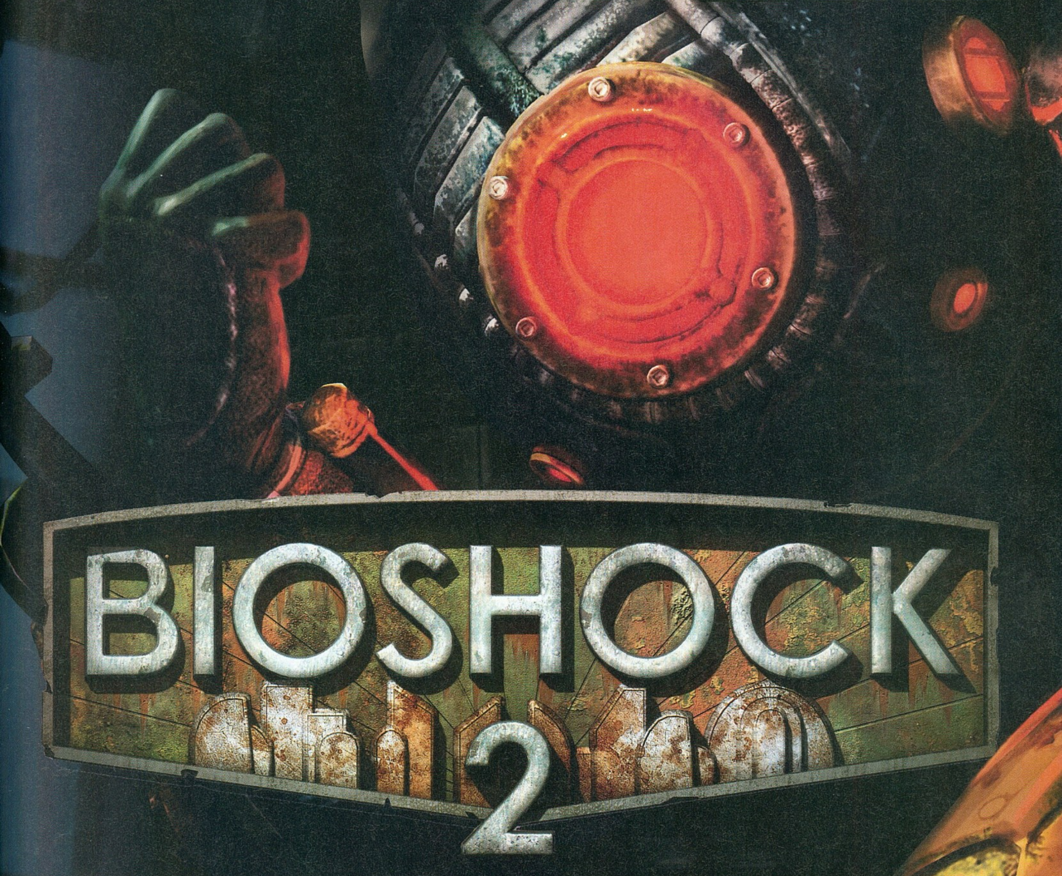
A legizgalmasabb és legkomplexebb kompetitív játékmódnak a Wild West Legends ígérkezik. Csapatjáték, ahol két oldalon harcolhatunk. A pályák több, egymáshoz kapcsolt feladatot tartalmaznak, az egyik csapatnak ezeket kell végrehajtania, a másik bandának pedig értelemszerűen a feladatok végrehajtásnak megakadályozása jut. Típuspélda: bankrablás. A banditáknak be kell jutniuk az épületbe, eliminálni az őröket, felrobbantani a széfet, megszerezni a pénzt, és sikeresesen lelépni a helyszínről – a rend őrei pedig azon lesznek, hogy ez ne sikerüljön nekik. A Posse hagyományos csapatos deathmatch lesz, a Wanted pedig az „egy mindenki ellen" játékmód, ahol egy darab erősen felfegyverzett játékos a célszemély, és az ő megölésével veheted át a szerepét. A Manhunt a Wanted csapatjátékos variációja, tipikus VIP-őrzős játékmód – a célszemélyt egy csapat védi. Végül pedig ott a Shootout, ami klasszikus „mindenki mindenki ellen" deathmatch, de nem az ölések száma számít csak, hanem az, hogy az elpusztított ellenfelek után mekkora (összesített) vérdíjat zsebelünk be – a meccs végén a legtöbb vérdíjat összegyűjtő játékos nyer.

A vérdíjasdi egyébként az egész multiplayerben működik: minél profibb (értsd: több öléssel rendelkező) játékost vadászol le, annál nagyobb vérdíj jár érte. A meccsek során begyűjtött pénzt jófajta karakterfejlesztési és fegyvervásárlási rendszer segítségével kamatoztathatod, azaz magasabb életerőt, és jobb cuccokat vásárolhatsz magadnak belőle. A karakterfejlődésen kívül osztályok is helyet kapnak a játékban – a különféle előnyökkel és hátrányokkal megáldott/megvert kasztokból hetet ígér a Techland, méghozzá a karaktered erősödésével párhuzamosan megnyitható formában.

A megjelenés a tikkasztó nyár elején várható, és remélhetően a pazar látványvilág és az izgalmasnak ígérkező sztori mellé a játszhatóság is fel tud nőni – merthogy az első résznél is leginkább itt akadtak gondok. Amit eddig láttunk a folytatásból, az mindenesetre meggyőző volt – alig várjuk az ismerős dallamokat, a vadnyugati hangulatot! ■








**RAPTURE-RE RÁJÁR A RÚD...**

**AZ UTÓPISZTIKUS ÁLOM NEM CSAK MAGÁBA ROSKADT, DE SZÉTCINCÁLTA EGY HÁBORÚ, OSTROMOLTA EGY ÓCEÁN, SZÉTKAPTA EGY MAGÁNYOS HŐS, AZTÁN A ROMOKAT LÁTVA MINDENKI MENEKÜLŐRE FOGTA A DOLGOT. TÍZ ÉV TELT EL A NAGY ESEMÉNY ÓTA, DE A VÍZALATTI KOMMUNA ISMÉT FORTYOG. RÁADÁSUL VELED A KÖZÉPPONTBAN, HISZEN A BIOSHOCK FOLYTATÁSÁBAN MOST MÁR TE IS BIG DADDY VAGY – MÉGHOZZÁ A LEGELSŐ!**

[ÍRTA: W]

kiadó **2k** fejlesztő **2k marin** platform **pc, ps3, x360** megjelenés **2009. q4**




Nem csak a kezelőfelület idézi az első részt, de néhány játékelem is. A Little Sistereket például most is kifacsarhatjuk ADAM-ért, de most talán még kevesebb előnye van ennek...

Repülőgép-szerencsétlenséget túlélni ritkán szokás, főleg ha az óceán felett szeli a kilométereket az ember. Ráadásul, ha még ha hozzávesszük, hogy a nem éppen a kiforrott technológiáról híres hatvanas évekről és egy nagy utasszállító gépről van szó… nos, az esélyek határozottan esésnek indulnak. De Jack mázlista – vagy legalábbis annak tűnt, mikor a roncsok közül kievickélve elérte a felszínt és meglátta azt. Azt: a hatalmas világítótornyot, a biztonságot és a megmenekülés esélyét felvillantó óriangyalt a semmi közepén, a tengerszint felett. Ami annyira nem is volt biztonságos, hiszen a mélytengeri lift által a vízfelszín alá Verne-hősként alámerülő Jack élete egyik legfélelmetesebb kalandja felé vette az irányt.

Az utópisztikus Rapture a tökéletes társadalom álomképének a valóságba átcipelt változata kívánt lenni: a problémáktól, konfliktusoktól és konfrontációktól mentes közösség, az alfa és az ómega, emberek olyan csoportja, akik egymás érdekeit nézve dolgoznak a közös ügyért, a boldogulásért. Vagy legalábbis ez volt a terv, mert a gyakorlatban az emberfeletti képességeket szavatoló anyag, az ADAM elterjedésével Rapture önmagát és eszméit felfalva korcsosult el a barbarizáció útján, létrehozva a drogfüggő és egymás életét gondolkodás nélkül kioltó emberek új világát, ahol csak a következő adagnyi ADAM számít. Mit tesz ilyenkor az események közepébe csöppent szerencsétlen? Természetesen harcol, minden fellelhető erőforrással és fegyverrel küzd – Jack is ezt tette. Megölte az álmot valósággá változtató Andrew Ryant, aztán az ADAM-bázist megkaparintó és gyomorforgató játékot folytató Frank Fontaine-t is. Jack lerombolta azt, ami Rapture-ből megmaradt – vagy legalábbis azt hitte. Tíz év telt el a BioShock eseményei óta és Rapture a teljes esélytelenség ellenére köszöni szépen, jól van. Olyannyira jól, hogy minden eddiginél erősebb kéz irányítja a törékeny rendszert. Vagy legalábbis próbálta, eddig, hiszen Rapture-be újabb látogató érkezik – te. Az első Big Daddy.

## ÜDV AZ ANGYALOKNAK

Minden idők legjobb akció-szerepjátékát folytatni nehéz: a kultikus System Shock-széria jogai ugyan az Electronic Artsnál vannak (és a rossznyelvek szerint a folytatás gondolata évek óta ott lóg a levegőben), de az eredeti gárda és a történelmi jelentőségű második részt elkövető Ken Levine régóta a saját útját járja. Illetve járta, a 2K-birodalomba azóta beolvadó Irrational nem közvetlen harmadik rendszersokkot, inkább lélektani követőt kívánt faragni. A hivatalosan 2004 óta készülő BioShock szinte minden szempontból követte volna a SS-ek felépítését – ami sem akkor nem






■ Az induló képsorok most is szinte észrevehetetlenül váltanak át játékmenetbe

volt piacképes, sem most. Az adrenalindús élményt követelő újgenerációs játékostábor igényei döntöttek, a BioShock 2007 nyarára elkészült és nem egészen azt nyújtotta, amit sokan vártak tőle. Nem kínált masszív karakterfejlődést, mély és komoly taktikázást igénylő szerepjáték-vonulatot. De nem is kellett neki: a BioShock elérte azt, amire csak kevesen képesek – multiplatform, masszív marketingtámogatást élvező és a holtidőszakot kihasználó címként adott egy csókot a művészi vénát adó múzsa homlokára, sikeresen aknázva ki egy olyan piacot, amely az ezredforduló környékén teljesen más irányba indult el. A BioShock ugyan papíron FPS, de jóval több volt annál. Nem céltalan, nem agyatlan és nem dogmatikus bazári ólomeregető, hanem átgondolt alapokra építkező, komoly mondanivalóval bíró és előremutató túra Orwell és Nolan-Johnson lázálmaiban, több száz méterrel az óceán feneke alatt.

A probléma éppen ezért adott: hogyan lehet folytatni azt, amit valaki egyértelműen nem akart folytatni, hiszen nem hagyott sem kiskapukat, sem megoldásra váró misztikumot, sem bármi mást? Okosan, természetesen, a 2K pedig okos: a BioShock az elsöprő sikerű első rész után a modern sorozatkészítés oltárán mutat be áldozatot, két-három évenkénti felvonásokban gondolkodva, legalább öt részes terjedelemben. Rapture utópisztikus világában van potenciál, de ekkora? A 2K Marin szerint igen, a folytatás tényleges folytatás és nem a sokat pletykált előzmény, de relatíve új gárdával és új megközelítéssel.

Ilyen új megközelítés már a hős választása is. A BioShock Jackje átlagember volt, az ADAM injekció és a plazmidok aktiválásáig rendes, gondtalan életet élt. A BioShock 2 ezzel

**„NEM LEHETETT KÖNNYŰ FELADAT, DE A FEJLESZTŐKNEK SIKERÜLT EGY OLYAN SZTORIT ÍRNIA, AMELY INTELLIGENSEN FOLYTATJA AZ EREDETIT."**








szemben alaposan továbbmegy: Jack az első rész végén kénytelen volt magára ölteni a Big Daddyk ruháját, de az csupán gyenge imitáció volt, egy lélektelen porhüvely. A BioShock 2 hőse egy igazi Big Daddy: a legelső, az eredeti prototípus, amely alapján végül a többi elkészült. Nem ismerősek a fogalmak? Akkor kimaradt az első rész – a BioShock Rapture-je pár év leforgása alatt három részre bontható társadalomra bomlott. A drogfüggővé vált lakosság splicerekként, vadászokként élt tovább: az elvonási tünetektől szenvedő és éppen ezért megőrülő helyiek maszkokba és rongyokba öltözve lesik az ADAM-et hordozó prédát. Nem csak a többi splicert, de a törékeny ökoszisztémát mozgásban tartó Little Sistereket is. A hatéves-forma kislányok tulajdonképpen az állatias táplálékrendszer középpontjában állnak, hatalmas tűikkel ők nyerik ki a halottakból az ADAM-et, amit aztán saját testükben feldolgozva és azt valamilyen misztikus eljárás során Rapture drogelosztó vérkeringésébe injekcióznak. A Little Sisterek védtelen kislányok, akikre a Némó kapitány birodalmából idecsöppent búvárharangos Big Daddyk vigyáznak.

### ÁLLATFARM

Vagy legalábbis vigyáztak, Jack az első rész során gyakorlatilag az összes Big Daddyt legyőzte, így jutva el a kislányokig, morális döntést hozva azok megmentését vagy megölését illetően. A BioShock 2 végén a döntéstől függetlenül a Little Sisterek elhagyják Rapture-t és a felszínen folytatják tovább életüket – azaz a lenti ökoszisztéma felborul, Rapture pedig halálra ítéltetik. Legalábbis elméletben: Rapture és annak bizarr társadalma az eltelt évek alatt újraszervezte magát, a vízalatti kommuna vezetését egy azóta felnőtt kislány veszi át. Ám a Big Sister csöppet sem egy törékeny teremtés: a páncélba bújtatott, karján legalább egy méteres hatalmas pengeszerű tűt viselő hölgyemény a tulajdonképpeni főellenség szerepét tölti be. Az egykori kislány ugyan kis időre elhagyta a várost, de felcseperedése után visszatért, hogy – a tápláléklánc csúcsára tornászva magát – ő hozza vissza Rapture-t abba az állapotba, amely az emlékeiben él. Az pedig számos tényezővel jár – például a Little Sisterek és a Big Daddyk törékeny kapcsolatának ápolásával. A Big Sister nem aprózta el, a külvilágban portyázva rabolt el potenciális Little Sister-jelölteket, elemeiből rakva össze azt, amit Jack lerombolt. És amit most te másodszor fogsz lerombolni.

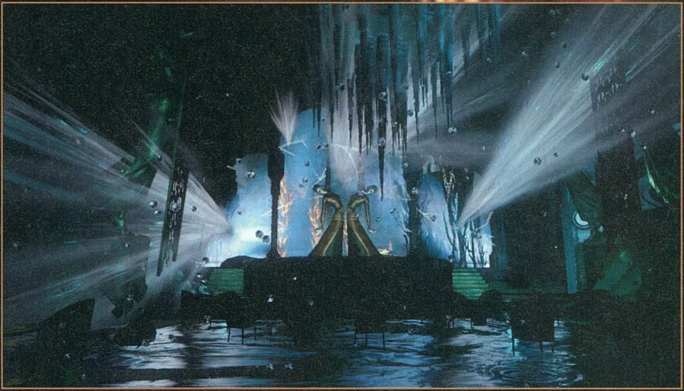
Legalábbis részben: Big Daddyként erősen más szemszögből közelítesz a dolgokhoz – például mi értelme lenne ezúttal is eltenni láb alól a Little Sistereket? A BioShock 2 megadja a lehetőséget, de sokkal jobb választás a kislányok adoptálása. Ugye még rémlik, ahogy a törékeny testek vitorlaként tornyosultak a Big Daddyk hátán? Ismét megteszik, csak most a te nyakadban, feltéve, ha úgy





**Komoly változás, hogy most már kimehetünk a tengerbe is, hogy kint keressük meg a továbbvezető utat....**









döntesz. Pozitívuma sok van, a befogadott kislányok örömmel vadásznak veled ADAM-re, gondolkodás nélkül adva át neked a megszerzett mennyiséget. Feltéve, ha eljutnak odáig, a BioShock 2-ben visszatérő jelenség és folyamat lesz az ADAM-gyűjtögetés, mely rendre egyfajta minijátékként köszön vissza: a te feladatod lesz addig megvédeni a splicerek ostromától a hölgyeményt, amíg az ki nem szipolyozza az ADAM-ben gazdag testeket. Big Daddyként a splicerek nem jelentenek különösebben nagy veszélyt, pisztolylövéseik és közelharci támadásaik zömét a vastag páncél felfogja. Éppen ezért igyekeznek taktikázni és csoportban támadni, a kollektív tűzerővel próbálva leteríteni.



És ha bár papíron az irányított Big Daddy csak prototípus, de csöppet sem védtelen. A BioShockban az elsődleges fegyver a csavarkulcs volt, ezt a hatalmas fúrófej

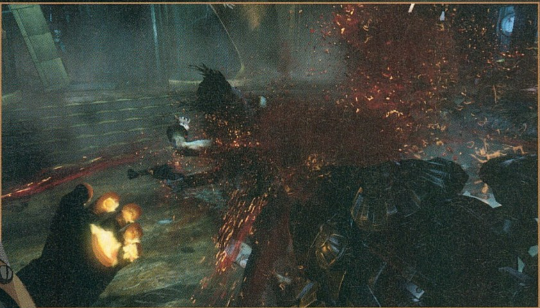
**„BIG DADDYKÉNT UGYAN KICSIT LOMHÁBBAK LESZÜNK, DE NEM KELL FÉLNI A LEHETŐSÉGEK SZŰKÜLÉSÉTŐL – MÉG NÉHÁNY LŐFEGYVERÜNK IS LESZ!”**

váltja. A fúró nem üzemeltethető a végtelenségig, hajlamos túlmelegedni – amikor viszont megy akkor másodpercek alatt áthatol a húson, de a legrosszabb esetben is úgy hátralök bárkit, hogy legyen időd reagálni. Mondjuk plazmidokkal, hisz a Big Daddyk első példánya bármiféle erőlködés nélkül aknázhatja ki a speciális képességeket. A plazmidok többsége ugyan új lesz, de több régi ismerős is visszaköszön, ahogy azok fejlesztése is, így a kezdeti tűzlabdából hosszú-hosszú másodpercekig tartó lángnyelv varázsolható. A fejlődés a végigjátszást ösztönző elemmé kíván emelkedni, ezúttal megoldva a ténylegesen más irányba terelhető karakterek létrehozásának lehetőségét: vagyis a második, harmadik, sokadik próbálkozásnál egyáltalán nem biztos, hogy az utolsó nagy csatában pontosan ugyanazokkal a plazmidokkal és fegyverekkel rendelkezel, mint a korábbi menetek alkalmával. A BioShock 2 emel a téteken, magasabbra csavarja az intenzitást és az adrenalin-adagolót – a fegyver és a plazmidhasználat már nem különálló tényező, hanem szimultán használható vagy akár egybefonható támadási forma. Mit jelent ez a gyakorlatban? Kombózást: a fúróval hátralököd az ellenfelet, az egyik plazmiddal gyorsan a levegőbe repíted a testét egy miniciklont lőve a



## A bal kezünk

**Ugyan Big Daddy vagy, de ez nem jelenti azt, hogy ne használhatnád ki a plazmidok hihetetlen erejét. Eregess tűzlabdákat, lövellj ki hatalmas villámokat a kezedből vagy hajíts el bárkit hatalmas távolságokra.**







**A GRAFIKA, A HANGULAT NEM VÁLTOZOTT SOKAT, DE A BIG DADDY-LÉT AZÉRT KIHAT MAJD ARRA, HOGY MIKÉNT LÁTJUK RAPTURE VILÁGÁT...**



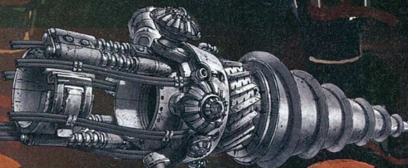

lába alá, amikor pedig már kellő fordulatszámon szeli a levegőt felgyújtod, esetleg egy korábban elhelyezett csapdába hajítod.

Csapdát állítani márpedig többféleképpen lehet: az első részben az automatizált védelmi egységek alapjáraton megkeserítették az életed, a légcsavaros gépágyús robotszerű járművek, a hasonló paraméterekkel bíró biztonsági kamerák gond nélkül tenyereltek a tűzgombra. Átprogramozásuk után hatékony védelmet nyújtottak, de csak rövid ideig. A BioShock 2 ezen is változtat, lehetővé téve ezek javítását és karbantartását – vagyis az átprogramozott robot már nem csak pár másodpercig lövi a splicereket, hanem kellő odafigyeléssel sokkal tovább. Erre pedig nagy szükség lesz, Big Daddy-képességek ide vagy oda, a konkurens Big Daddyk legyőzése most már komoly lőszerigényű és gondolkodást megkövetelő folyamat.

De nem annyira, mint a Big Sister elleni szisztematikus harc. Rapture jelenlegi hierarchiáját ostromolva a Big Sister haragja folyamatosan nő – márpedig nőt felbosszantani a nyugodtabb napokon sem szerencsés választás, hát még akkor, mikor egy diktátorszerepbe bújt félőrült fruskáról van szó. A Big Sisterrel való párviadal leginkább a legutóbbi Prince of Persiához hasonlítható: teljesen legyőzni őt csak egyszer, a legvégén lehet, a köztes időben inkább csak visszaszorítható. Ott viszont nagyon nehezen, a Big Sister elleni harc körülbelül olyan kitartást kíván, mint az első Big Daddykkel való párviadal az első részben. A Big Sister a plazmidhasználat terén is előnyt élvez – nem csak aktívan hajigál tűzlabdákat és ereget villámokat, de a menet közben felszedett ADAM-et is azonnal hasznosítani tudja, gyakorlatilag kifogyhatatlan potenciállal rendelkezve a szuperképességek terén. Hogyan vált ilyenné egy törékeny kislány, mi késztette arra, hogy antihősi szerepkörben éljen tovább Rapture mélyén? A BioShock 2 ezt csak később kívánja bemutatni, nem feledkezve el a szinte kötelező csavarról sem – a történet ezúttal is tartogat meglepetéseket, megismerni több mint izgalmas lesz. Izgalmas és ismerős, a BioShock 2 még mindig előszeretettel használja a narráció

## A jobb kezünk

**Csavarkulcs helyett ezúttal az elsődleges fegyvered a kezedre szerelt fúró lesz. Mivel az általad irányított Big Daddy még csak prototípus, ezért a végtelenségig nem pörgetheti a fejet – a túlmelegedésre hajlamos eszközt éppen ezért illik okosan használni, csak akkor próbálva meg áttépni a húst, amikor arra tényleg van reális esély. A képen a maximumra fejlesztett eszköz látható, extra motorokkal és hűtőkkel ellátva.**









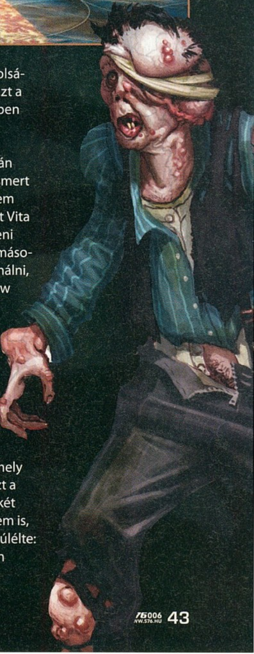
**A fenti képen látható Big Sister elleni harc végigkíséri majd az egész játékot – de meg lennénk lepve, ha nem lenne valami nagy fordulat a Bioshock 2 végén...**

eszközeként a hátrahagyott audiónaplókat, melyekben az egykori lakosok saját szavaikkal mesélik el az eseményeket. Szereplőkből lesz bőven, akár ismerősökből is – Dr. Tenenbaum második alkalommal teszi tiszteletét, de Rapture tartogat még bőven meglepetéseket.

Főleg a helyszínek tükrében: a hatalmas, víz alatt elterülő várost az első részben megismerni szinte lehetetlenség volt, a térhódításba fogó óceán, a magába roskadó elemek és a feszes tempó miatt a bejárható terület csak egy kis szelete került a terítékre. Rapture hatalmas, temérdek ismeretlen és felfedezetlen résszel rendelkezik – az egyik ilyen helyszín a Fontaine Futuristics. A FF temérdek alkalommal szerepelt említés szintjén a BioShockban, de bebarangolni csak a második részben lehet. És kell is, a FF a BioShock-univerzum egyik legfontosabb szerve, hiszen ez az a hely, ahol az ADAM-elosztás és -feldolgozás zajlott Rapture összeomlása előtt, de senki sem tudja, hogy pontosan hogyan. Ide eljutni mindenesetre cseppet sem lesz könnyű, de Big Daddyként a közlekedés kifejezetten látványos folyamat mivel a városon kívül zajlik – az óceán mélyén. A nagyobb városrészek között kénytelen leszel a víz alá merülni, átúszva a nagyobb távolságokat, ezúttal kívülről is meglátva azt a monstrumot, amit az ötvenes években sikerült a semmiből felhúzni.



A BioShock 2 kényes egyensúlyt kíván megtalálni az új tartalom és a már ismert tartományok között, éppen ezért nem hagyja teljesen hátra a sokat kritizált Vita Chambereket sem. A tulajdonképpeni öröklétet biztosító feltámasztó állomásokat Big Daddyként nem tudod használni, hiszen azok működtetéséhez Andrew Ryan génállománya szükségeltetik – a BioShock 2 ezért új megoldást talál a halál problémájára, de hogy pontosan milyet azt egyelőre nem akarja felfedni. Ahogy azt sem, hogy pontosan mit ért a beígért multiplayer-lehetőség alatt. Egy biztos: a BioShock 2 átgondolt és cseppet sem elsietett folytatásnak készül, amely intelligensen kívánja továbbvinni azt a hatalmas hagyatékot, melyet közel két éve tett le az asztalra. Ha Rapture nem is, a BioShock hangulata biztos, hogy túlélte: kiderül, hogy vajon ezúttal te is ilyen szerencsés leszel-e! ■

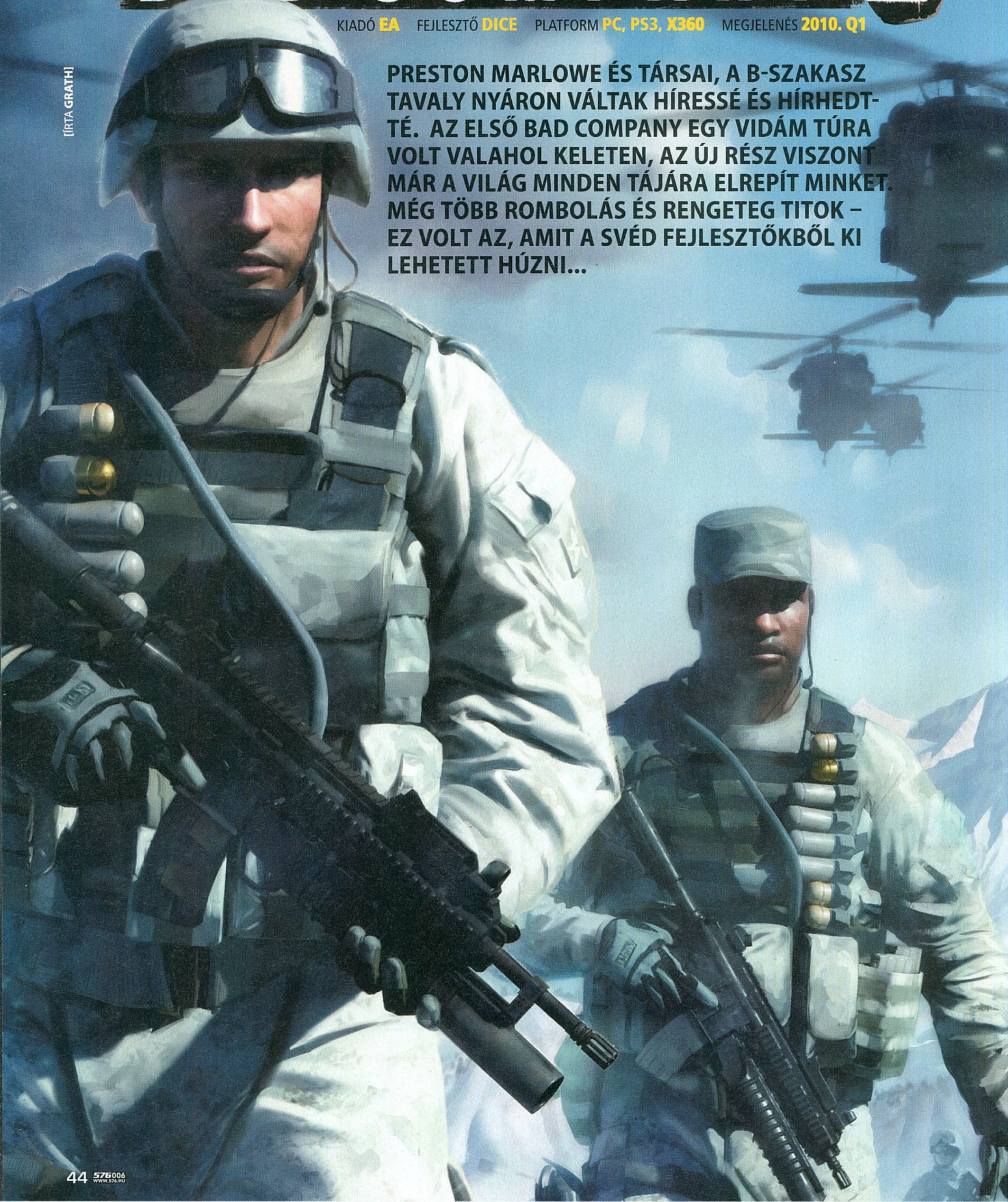


# BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

KIADÓ **EA** FEJLESZTŐ **DICE** PLATFORM **PC, PS3, X360** MEGJELENÉS **2010. Q1**

[ÍRTA GRATH]

**PRESTON MARLOWE ÉS TÁRSAI, A B-SZAKASZ TAVALY NYÁRON VÁLTAK HÍRESSÉ ÉS HÍRHEDTTÉ. AZ ELSŐ BAD COMPANY EGY VIDÁM TÚRA VOLT VALAHOL KELETEN, AZ ÚJ RÉSZ VISZONT MÁR A VILÁG MINDEN TÁJÁRA ELREPÍT MINKET. MÉG TÖBB ROMBOLÁS ÉS RENGETEG TITOK – EZ VOLT AZ, AMIT A SVÉD FEJLESZTŐKBŐL KI LEHETETT HÚZNI...**





Kis nevetés, majd a marketingesek által betanított fejlesztőktől megszokott – és nagyon, de nagyon utált – mondat: „erről még nem beszélhetünk". Ez a négy szó az, ami a svéd fejlesztőkkel elbeszélgetve a legtöbbször hangzik el. Akár Karl-Magnus Troedssonnal, a sorozatért felelős producerrel, akár Patrick Bach-hal, a Bad Company 2 fejlesztését irányító producerrel áll szóba az ember, szinte a pontos időt firtató érdeklődésre is ez a válasz. Két dolog segített át minket ezen az áldatlan helyzeten: egyrészt az idegesítőség határáig elmerészkedő kitartásunk, másrészt pedig a rövidke demó, amely bemutatta a Bad Company 2 megújult alapjait.

## Még nagyobb harcok, még vadabb csapattársak, még teljesebb multi-élmény – ez lesz a Bad Company 2!

### KAPZSI MÚLT

A névadó rossz társaságba először tavaly nyáron pottyanhattunk bele: egy meglehetősen fura alakokkal teli katonai alakulatot kell elképzelni, akik eleinte még ímmel-ámmal a kapott parancsok szerint küzdenek (az már nem nagyon érdekli őket, hogy ki ellen, vagy épp miért – vagy egyáltalán az, hogy pontosan melyik országban is vannak), de később egy hatalmas aranyszállítmány legyőzi a bennük rejtőző lanyha patriotizmust. Innentől kezdve üldözéses mókává alakul a játék: mi megyünk az arany után, utánunk loholnak a gonoszok seregei, az egész kompániát pedig a dicső amerikai hadsereg kergeti. Így jutottunk el a vidám végkifejletig, ahol négy félretardált hősünk végre rátehette mohó mancsait a hatalmas kupac aranyrúdra.

És hogy innen miként vezetnek át minket a folytatásba? „Erről még nem beszélhetünk" – mondták egybehangzóan a bemutatót tartók. Az mindenesetre biztos, hogy némileg realisztikusabb, valamivel komolyabb történetre lehet számítani. Négy hősünk – Sweetwater (a „csapat esze"), Haggard (a piromániás robbantási szakértő), a nagypofájú őrmester, valamint az első rész hőse, Preston Marlowe – továbbra is ilyen felállásban szerepel, nem lesz újonc a bandában. Alapesetben Preston lesz a játékos által irányított karakter, de természetesen bennünk azonnal felmerült, hogy nem lenne rossz ötlet egy kooperatív-mód sem… Négy játékossal lenne az igazi (ha már négyen vannak a B-szakaszban), de talán realisztikusabb abban reménykedni, hogy két fő számára lesz elérhető ez a lehetőség. És hogy mi a hivatalos álláspont? „Erről nem beszélhetünk." Na, ezzel már nem elégedtünk meg, addig nyaggatjuk a producereket, míg kibökték, hogy „természetesen nekünk is eszünkbe jutott a dolog – kísérletezünk is vele bőszen, de még nem tudjuk, hogy milyen lesz a végső megvalósítás". Nem tudjuk, hogy ti ezt hogy értelmezitek, nálunk mindenesetre felér egy ígérettel: valamilyen szinten lesz kooperatív-mód a játékban.

Mint említettük történetet lehetőleg realisztikusra akarják venni: így létező helyszíneken, létező országokban fogunk háborút vívni. Persze a fejlesztők a humorérzéküket sem hagyják hátra, és az átvezető jelenetekben, meg úgy egyáltalán, a párbeszédekben rengeteg poén fog elhangzani – de a többi, parodisztikus(nak szánt) játékelemet hátra is hagyják. Ahogy Patrick mondja: „a Bad Company 1 alapkoncepciója valamennyire a stílus kliséinek kifigurázásaira is épült – csak ezt nem nagyon tudtuk átvinni a gyakorlatba". Igaza is van, a szövegeken és a karaktereken kívül túl sok humoros elem nem volt a játékban – kivételt talán a gránátokon levő smiley és a golfkocsis rész



Minden ismerős karakter visszatér a folytatásra, de új hősök nem lesznek



A havas környezetben a hófutók és lánctalpas gépek is bevethetőek, vagy – mint itt – szétlőhetőek lesznek



■ A teherautós száguldozás a játék első felének egyik scriptelt jelenete – de később hasonló helikopteres móka is lesz

jelentett, ami azért egy tízórás kalandra kiporciózva nem túl sok… A realizmus azonban nem csak magát a konkrét sztori tekintetében lesz jelen, hanem az egész háborús élményre vonatkozik. Legyen szó a fegyverek listájáról, kinézetéről, működéséről, vagy éppen a használt járművekről, minden a mai valóságban, a mai háborúkban is használtakhoz hasonlít. A háborús élményt az is alátámasztja, hogy noha sokszor csak a vonalak mögött bevetett magányos szakaszként funkcionálunk, sok olyan rész is lesz, amikor egy nagyobb sereg részeként igazi, nagyszabású ütközetben vehetünk részt.

### FROM RUSSIA WITH LOVE

A képeinket megnézegetve feltűnhet az új környezet – az első rész ligetes-sivatagos tájait havas vidékek váltották fel. Még mielőtt megijednétek, és hólapátolást és síléceken megvívott viadalokat vizionálnátok, mindenkit megnyugtatunk: ez csak egy apró szelete lesz a Bad Company 2-nek. Na jó, talán nem apró, mindenesetre a játékban



### Társak

**Az első részben sem ellenfeleink, sem társaink nem voltak túl aktívak. Ez most megváltozik, az új AI például felismeri a pusztítás által megjelent új lehetőségeket, és például már tudnak közlekedni a házak falán támadt lykakon keresztül. Társaink mindig azt az ellenfelet, azt a csapatot igyekszenek betámadni, akikre mi is vadászunk – reméljük *túl* ügyesek nem lesznek…**

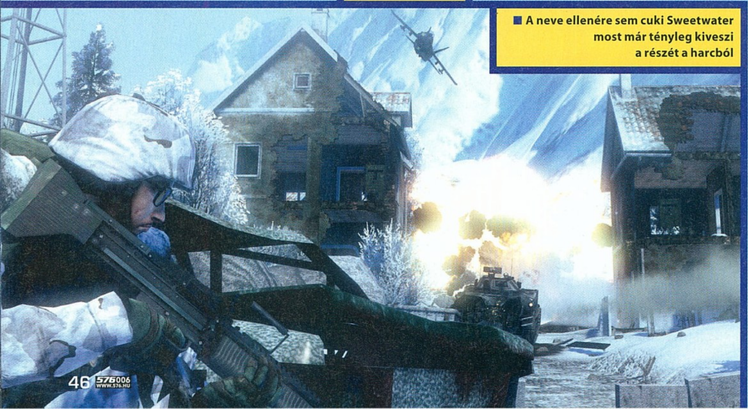
lesznek szárazabb, melegebb vidékek is, így az erdőktől a mocsarakon át a sivatagokig mindenhol küzdhetünk.

Aki játszott a Bad Company első részével, abban biztosan megmaradt, hogy micsoda pusztítást lehetett végigvinni a pályákon. Talán mindennél többet mond el az a tény, hogy ajtók kinyitására nem volt gomb – ha be akartál menni egy házba, rakétavetőt vagy gránátot használtál kilincs helyett. Nem volt értelme fedezéket használni, hisz csaknem mindenki képes volt azokat lebontani. Csaknem minden falat be lehetett dönteni, rengeteg tereptárgyat lehetett megsemmisíteni – de az épületek alapjait, a hidakat, mólókat, nagyobb dolgokat legfeljebb koptatni lehetett, azok nem semmisültek meg. A második rész talán legnagyobb újítása a hangzatos Destruction 2.0 névre hallgat, és

**A Destruction 2.0 motor hatására most már szó szerint téglánként lőhetjük szét az épületeket!**

e kis technológiai csodának köszönhetően immár minden teljesen rombolható lesz. Akár a legnagyobb hangárokat, a kis falvak minden épületét, az óriási bázisokat is a földdel egyenlővé tehetjük. Persze e tettekhez már nem lesz elég egy-két gránát, de olykor még egy bivalyabb tank sem. Itt jönnek a képbe a vadászbombázók és egyéb repülők. A fejlesztők még nem döntötték el, hogy ezek vezethetőek is legyenek-e, avagy csak lézercélzóval „megidézhetők” (ez már most benne van a játékban, az előbbivel még próbálkoznak), de az biztos, hogy a legdurvább pusztítást ezek segítségével idézhetjük elő.

De a Destruction 2.0 nem csak azt jelenti, hogy most már mindent le lehet rombolni, de azt is, hogy ami rombolódik, az ezt szemet gyönyörködtetően teszi. A puskagránát által felnyitott fal most már például nem egyszerűen eltűnik egy füstfelhőben, hanem ahogy az a nagykönyvben meg van írva, szó szerint darabokra szakad. A lángoló ablakkeret messzire repül, a téglák egyenként szállnak el, a vakolat pedig csinos porfelhőt alkotva tűnik a semmibe. Ha sikerül kilőni egy ház statikai szempontból legfontosabb falait, oszlopait, akkor az épület rázkódni kezd, csak úgy dől a por, majd néhány másodperc múlva az egész összeomlik. Erre persze akkor külön érdemes figyelni, ha mi lapulunk egy házban, amit épp egy tank lő vehemensen – ha már rezeg körülöttünk minden, cirka öt másodpercünk van rá, hogy elhúzzuk a csíkot. Egy másik lehetőség ennek kihasználására, hogy mondjuk egy erősebb fegyverrel viszonylag kis lukat ütünk egy falon, és aztán azon kikandikálva, kilövöldözve gyűlöltetjük meg magunkat ellenfeleinkkel (minden, ami az egyjátékos-móddal kapcsolatban elhang-



■ A neve ellenére sem cuki Sweetwater most már tényleg kiveszi a részét a harcból







# BATTLEFIELD 1943

**A Battlefield-láz az eredetivel, a legendás BF 1942-vel kezdődött – és ez olyannyira így van, hogy ma is ezrek és ezrek játszanak vele. Persze ma már kopottas, és bizony a statikus táj felett is eljárt az idő. Ezért tűnik jó ötletnek a PC-re, PS3-ra és X360-ra (pontosabban e gépek online hálózataira) a nyáron érkező Battlefield 1943, ami tulajdonképpen egy felújított és kicsit lefogyasztott verziója az eredetinek. Három pályát, a három legnépszerűbb csendes-óceáni szigetet kapjuk meg, Iwo Jimát, Guadalcanalt és Wake Islandet. Ezek természetesen csak a klasszikus Conquest-módban elérhetők, de minden jármű visszatér az eredetiből – igen, a hatalmas anyahajók és a vadászgépek is. A felújításhoz a Bad Company 2-t működtető új felturbózott Frostbite-motort használták, és ha olyan szépen nem is néz ki – azért ez még mindig „csak" egy letölthető játék –, de a teljes pusztítás új színt hoz a küzdelembe. Igaz, a kráterképzést kicsit visszafogták – két pályát ez teljesen játszhatatlanná tett, mondták a svédek –, de ezen túl ugyanúgy lehet rombolni, mint a BC2-ben. Ez minden bizonnyal új taktikákat tesz szükségessé, nem lehet aljas módon házakban, bunkerekben meglapulva osztani az áldást. Szintén új dolog a szakaszok megjelenése, utasítások kiadásának lehetősége, a részletes statisztikák vezetése (kitüntetésekkel, érdemérmekkel, minden ma már elvárható dologgal). A jelenlegi verzióban csak három kaszt választható az eredetiben szereplő öttel szemben – a gyógyító teljesen eltűnt, a mérnök és a nehézfegyveres pedig mintha összeolvadtak volna. A Battlefield 1942-höz képest kicsit mintha több lett volna a jármű a szigeteken, ráadásul az újratermelődésük is fürgébb volt – meglátjuk, hogy mennyiben lesz pörgősebb a játék. Amennyiben sikeres lesz ez a próbálkozás, nem kizárt, hogy lesz folytatás – az eredetileg még Battlefield Islands néven futó programhoz például simán érkezhetnek egy, az orosz front legjobb pályáit feldolgozó verzió, de akár a többi Battlefield-játékból is válogathatnának. Egy zseb-BF2142 például szerintünk remek ötlet!** ■





zik a cikkben, multiban is megtapasztalható lesz). De természetesen kis kreativitással ezernyi módon törhetünk borsot az ellenfelek orra alá – fákat dönthetünk ki, melyek agyonütik a delikvenst, hidakat rombolhatunk le, hogy megállítsunk konvojokat, krátereket vájhatunk a földbe, hogy megnehezítsük a tankok közlekedését…

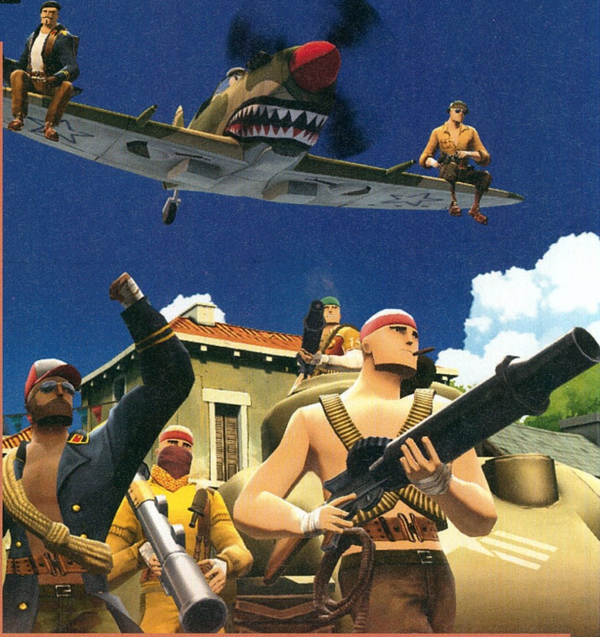
### HÁBORÚBÓL JELENTJÜK

De elég a sok ígéretből, következzen a rövidke, alig tíz perces demó leírása. Ushba tartományban járunk, közel az orosz határhoz. Apró falucska, hatalmas, hófedte hegyekkel körbevéve – az ember szinte már várja a télapó szánját. Ehelyett Haggard tűnik fel, torzonborz, jeges szakállából fennhangon átkozza az egész világot, a háborút, az oroszokat, de legfőképpen a fagyot. A feladat egyszerűnek tűnik: észrevétlenül kell követnünk egy szállítmányt (nem tudtuk meg mi az, de az első részből arra következtetünk, hogy nemesfémről lehet szó); de természetesen ez a fajta lopakodás nem a B-szakasz leginkább tökéletesített taktikai manővere, így a falu közelében elszabadul a pokol. A harc elképesztően intenzív, és scriptelt, azaz előre megírt részekben igen gazdag – látszik, hogy a fejlesztők sokat tanulmányozták a Call of Dutykat. Szerencsére újratermelődő ellenfelek nincsenek, de így is kemény a harc. Azonnal látszik, hogy a Destruction 2.0 rendszer milyen jótékony hatással van a játékmenetre: mivel most már akár téglánként is le lehet bontani az akadályokat, rengeteget kell mozogni, taktikázni, hogy életben maradjunk. Szerencsére a társak sokkal okosabbak lettek, mint az első részben, ahol a munka 99 százaléka nekünk maradt, ők csak néha-néha méltóztattak belepuskázni valakibe. Na, most ez megváltozott. Ide-oda rohannak, agresszíven kommandóznak, és úgy általában velünk együtt mozognak. Mivel továbbra sem tudnak meghalni, természetesen annyira nem lehetnek képzettek, hogy egyedül megtisztítsák az egész falut, de tény, hogy sokkal eredményesebben küzdenek, sokkal több ellenfelet ölnek meg, és úgy egyáltalán, sokkal nagyobb élvezet küzdeni a társaságukban. A frenetikus



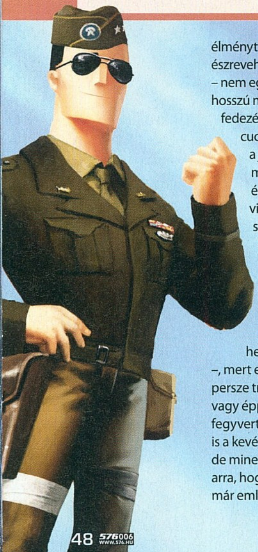




# BATTLEFIELD HEROES

**Ingyen Battlefield? Igen, bármilyen hihetetlen is legyen a dolog. A Heroes ugyan kinézetében igencsak eltér a sorozat többi tagjától – arról nem is beszélve, hogy alapvetően külső kamerát használ –, de a szokásos területfoglalós móka, és a járművekkel alaposan megszórt játékmenet továbbra is fontos része. A weboldalról indítható, ingyenesen játszható programban angol és német csapatok (a rajzfilmes külső miatt álnéven futnak) küzdenek egymással, lesz pár jármű, meg vidám lövöldözés. A kezdő és nem megszállott játékosoknak készült Battlefield Heroes a szokásos dolgok – statisztikák, világháborús fegyverek, járművek – mellett a vidám hangulatával akar hódítani. Az egy dolog, hogy például lehet a repülők szárnyán üldögélve utazni és lövöldözni, de a három kaszt számára megnyitható extra képességekkel teljesedik ki az őrület. Van például láthatatlanság, olyan golyók, melyek felgyújtják az ellenfelet, de magasabb szinteken már merészebb dolgokat is vehetünk. A Grenade Spam képességgel akár öt gránátot is magunk elé szórhatunk – ez ellen lesz hatásos az I Eat Grenades tulajdonság, ami a gránátrobbanásokat gyógyítássá alakítja át (egy ilyen a Call of Dutyhoz is jól jönne…). Noha a játék alapvetően ingyenes, apró extrákat igen alacsony árakon – fél-egy euró – lehet vásárolni. Nem tápokról, fegyverekről van szó, hanem például gúnyolódó mozdulatokról, vagy hülyébbnél hülyébb jelmezekről. Alapesetben egyenruhában feszítő katonánknak ugyanis 12 ponton módosíthatjuk a szerelését, egyfelől a szintlépéskor elnyert, másfelől a pénzért vett kiegészítőkkel. Ha derék katonánkra nehézbúvár sisakot, aranyövet, horgászcsizmát és bundakabátot akarunk aggatni, hát, lehetséges lesz.** ■



élményt tovább segíti az is, hogy karakterünk észrevehetően gyorsabb, mint az első részben – nem egy sprintfutó azért, de végre nem tart hosszú másodpercekig, amíg leküzdi a két fedezék közti távot. Hasba szúrható gyógyító cucc nincs (ez nagyon megkönnyítette a játékot), e helyett valószínűleg a ma már megszokott rengenerációs életerő-rendszert kapjuk – multiban viszont esélyes, hogy megmarad a szokásos életerő-pontos rendszer, hogy a gyógyító kasztnak is legyen feladata.

A demó első szakasza ott ér véget, amikor sikerül minden gyalogost kiirtani – és mikor a falu házak helyett leginkább már törmelékből áll –, mert ekkor jelenik meg egy tank. Lehetne persze trükközni vele, rakétavetőt keresni, vagy épp tankelhárító gránát után kajtatni (a fegyvert, lőszert tartalmazó ládák továbbra is a kevés sérthetetlen dolog közé tartoznak), de minek, amikor ez tökéletes lehetőség arra, hogy a fejlesztők demózzák a korábban már említett vadászgépeket. Az első rész tüzérségi támogatást kérő távcsövéhez hasonló megoldással tudjuk „megidézni" a vadászbombázókat. Eltelik pár feszült másodperc, majd rettentő közel a felszínhez feltűnik két repülő, és pár szorosan becsomagolt kilotonna eleresztése után eltűnnek a messzeségben. Az eredmény? Egy hatalmas, füstölgő kráter, néhány lánctalp-maradvány, és persze örömködő csapattársak.

A nagy vidámság persze csak addig tart, amíg ki hőseink meg nem pillantják a távolodó teherautót, ami a szajrét viszi egyre távolabb és távolabb. Rövid kavarodás és hosszas anyázás után hőseink APC-re kapnak, de ezúttal nem Preston vezet, hanem az egyik haver, mi pedig a tetőn kilógva, a gépágyút kezelve vágunk rendet a rosszarcúak között. Hamarosan magunk mögött hagyjuk a városka maradványait, és egy szakadék szélén vezető vékonyka ösvényen száguldunk a szállítmány után. Természetesen mindenhonnan terepjárókkal és hósiklókkal ömlenek a gonoszok, a rendkívül izgalmas kergetőzés vége pedig egy alagút. Igaz, pihenni nagyon még itt sem lehet, mert a pár pillanattal ezelőtt érkezett helikopter nem szórakozik: egy hollywoodi filmhez méltó módon bizony jön utánunk az alagútba is. Igaz, itt nagyon manőverezni már nem tud, így viszonylag hamar ki lehet végezni. A mögülünk érkező robbanás megrázza a gépünket, egy falon megpattant rotordarab süvít el a fejünk mellett, és mikor épp kiérnénk a szabadba a hegy másik oldalán, elsötétül a kép; vége a bemutatónak…

### KÉRDÉSEK

A rövidke, alig tíz-tizenöt perces bemutatóból így is sok dolog kiderült. Fejlesztettek a társaink mesterséges intelligenciáján (maguktól vezetni még mindig nem tudnak, az ilyen részek mind teljesen scriptelteK, mint a CoD-sorozat utóbbi részeiben), sokkal intenzívebbé tették a harcokat, az új rombolási modell pedig magáért beszél. Fejlődött a grafika is, a hangok pedig továbbra is a legmagasabb minőséget képviselik – különösen egy olyan rendszeren, mint ami a DICE bázisán található.

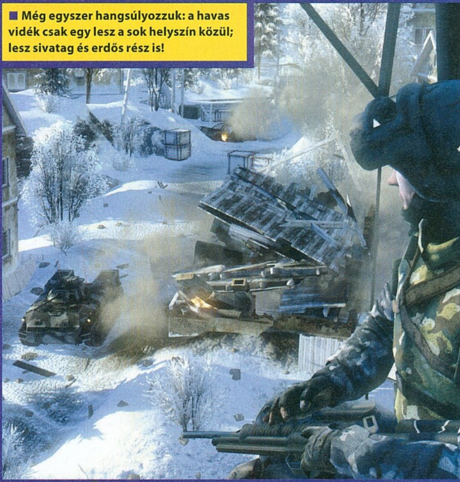
Sok kérdésünk volt a multiplayerrel kapcsolatban is, de ezekre a válasz a szokásos volt:



„erről még nem beszélhetünk". Az mindenesetre biztos, hogy a Gold Rush-mód visszatér az eredetiből, néhány pályával egyetemben (e játékmódnál elképzelhető, hogy néhány épület nem lesz teljesen lerombolható, hogy ne lehessen a messzeségből szétlőni a ládákat). Az új helyszínek szinte kivétel nélkül a járműves harcra épülnek majd, e téren akarnak nagyot villantani a srácok. Sokkal hosszabb multiplayer-élményt kínálnak – amikor szóba került, hogy a BC1 maximális 25. szintjét milyen hamar el lehetett érni, minden fejlesztő egyetértett. Hogy pontosan milyen módszerekkel akarják meghosszabbítani a hajtóerőt, az nem tiszta, de az egyszerű limitemelésnél többről van szó.

Olyan részletekről, mint a kasztok átalakításai, vagy éppen, hogy konkrétan milyen új járművek kerülnek a játékba, még nem esett szó, a jövő év elején megjelenő Bad Company 2 ilyen aprólékosan csak a nyár végén kerül bemutatásra. Az mindenesetre biztos, hogy konzolon marad a 24 fős multiplayer, PC-n ez várhatóan 32 lesz. Ráadásul a PC-s játékosoknak külön ajándék lesz a Sony és a Microsoft igen szigorú ellenőrzési rendszere – hiszen ha konzolon a végtelenségig tesztelik, szűrik a játékot, akkor PC-n is egy polírozott játék jelenhet meg; végre nem lesz szükség több száz megás patch-ekre.

Nekünk a Bad Company hatalmas kedvencünk – amikor épp nem Call of Dutyban gyilkoltatjuk le magunkat, akkor esténként ebben a játékban gyűlünk össze. Éppen ezért nagy öröm, hogy a fejlesztők komolyan veszik a folytatást – legalábbis az egyjátékos-mód tekintetében. Mivel azonban a Battlefield-sorozat mindig is a multiról szólt, képzelhetitek, hogy leginkább erről folyt a kérdezősködés. Egyelőre nem volt szerencsénk – „erről még nem beszélhetünk…" –, de legalább a fejlesztők annyit elárultak, hogy ott még mélyrehatóbb változások lesznek, hogy a multi minden pillanata sokkal élvezetesebb lesz, mint eddig. Szavukon fogjuk őket! ■



■ Még egyszer hangsúlyozzuk: a havas vidék csak egy lesz a sok helyszín közül; lesz sivatag és erdős rész is!



■ Bár eredetileg próbálkoztak vele, de a fejlesztők végül úgy döntöttek, hogy a fegyverek fejlesztése nem lesz a játék része.

# Előfizetői akció

## Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088~~ Ft helyett **CSAK 9999 Ft**

## Választható játékok:




# 7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

# Extra előfizetői ajánlatunk

**Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék MIRROR'S EDGE, vagy MERCENARIES 2 játékszoftver***

**9588 + 11900 = ~~21488~~ Ft helyett**

**Konzolosoknak**

**CSAK 9999 Ft**




**Egy éves 576 KByte előfizetés + ajándék SPORE játékszoftver**

**PC-seknek**

**CSAK 9999 Ft**




**Részletek: www.576.hu/elofizetes**

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.


minőségi játékok
EVM
kedvező áron!
Farmer Simulator
Digger Simulator
EZT VEDD MEG!
Garbage Truck Simulator
Bus Simulator
Farmer Simulator
Digger Simulator
MAGYAR NYELVEN
szimulátor
Élj a nagyvárosokban, dolgozz a földeken, vagy a bányákban, új sorozatunk neked szól!
megújult honlapunk:
www.evm.hu
Garbage Truck Simulator
Bus Simulator
63 LINE 8 SUBURBIA DOWNTOWN
Minden EVM PC játék ajánlott fogyasztói ára egységesen 1999 Ft/db

**54** **EMPIRE: TOTAL WAR** FOGLALD EL A VILÁG BÁRMELYIK SZEGLETÉT – VAGY AKÁR AZ EGÉSZET

**62** **NINJA BLADE** MAGÁNYOS NINDZSA SZELI TOKIÓ LÉGTERÉT...

**66** **GODFATHER 2** KÉT (PLUSZ EGY) VÁROSBAN VÁLHATSZ FŐBŰNÖZŐVÉ

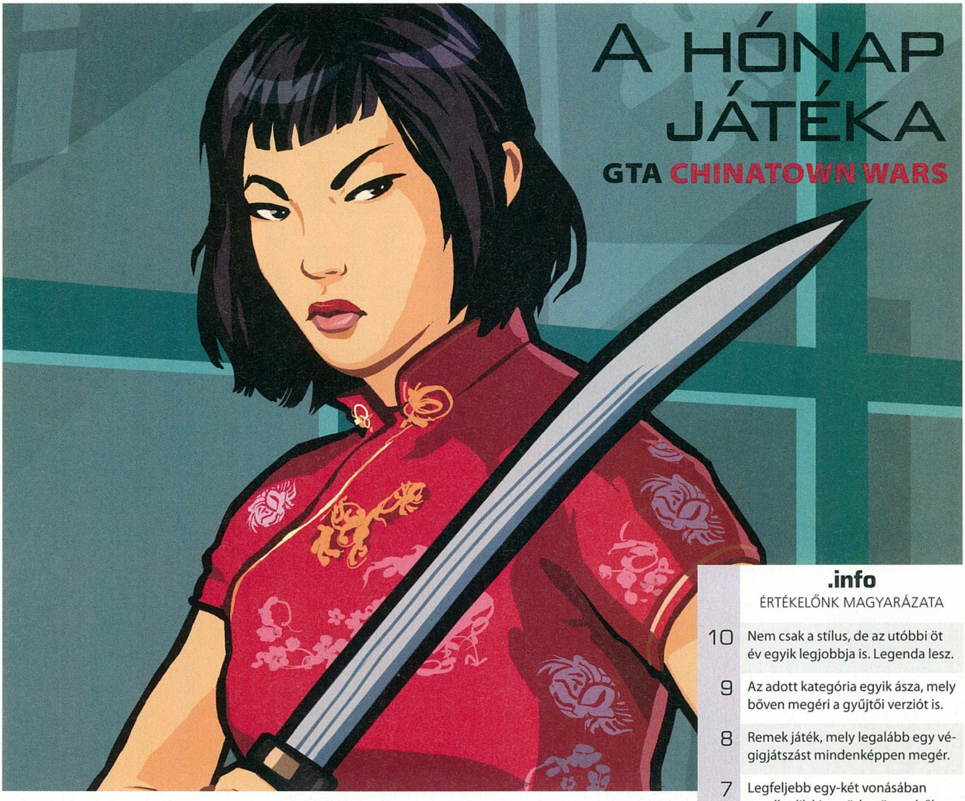
**72** **CHRONICLES OF RIDDICK** REMAKE, ÚJ FEJEZET, MULTIPLAYER EGYBEN!

**86** **AFRO SAMURAI** KEGYETLENÜL DESIGNOS AKCIÓORGIA SAMUEL L. JACKSONNEL

# tesztek

amikben megbízhatsz







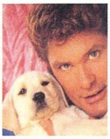

## GRATH

Az elmúlt egy hónap a Resident Evil 5 Afrikájában, a HAWX légterében és a CoD pályáin telt. Igen, vad káromkodással fűszerezve.



## SZATI

Több oldalra igen büszke, néhányra meg nagyon. Önbecsülésből jeles. Elvonatkoztatási képességből? Ott a labda.



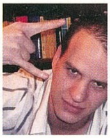
## WILSON

A Bioshock 2 ígérete, hangulata elvarázsolta, néha Rapture-ben érzi magát. Reméljük nem kezd tombolásba, mert nincs nálunk fúró...



## SASA

A 360-at az asszony állandóan lefoglalja a Peggle-lel, így márciusra maradt a Wii, és Olimar kapitány Sasának a kisebb tévén. Nem bánta...



## TYLER

Tylert e hónapban sikerült elintézni, a MySims Party és a Stormrise együttes erővel komor depresszióba zavarták derék írónkat...



## GREG5

Önjelölt nindzsánk jobban élvezte a Ninja Blade szörnyszeleteléset, mint a Resident Evil 5 harcait. Igaz, neki nincs még rakétavetője...

## .info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

| | |
|---|---|
| 10 | Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbja is. Legenda lesz. |
| 9 | Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is. |
| 8 | Remek játék, mely legalább egy végigjátszást mindenképpen megér. |
| 7 | Legfeljebb egy-két vonásában emelkedik ki a szürke tömegből. |
| 6 | Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele. |
| 5 | Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van... |
| 4 | Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá. |
| 3 | Ha a játékstílus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod. |
| 2 | Ha szakítás után depressziósan kínozni akarod magad, ez pont jó lesz. |
| 1 | Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni. |



# EMPIRE Total War



**ALAPOZÓ** A Total War-széria mindig a birodalmi szintű stratégiázásról, diplomáciáról, illetve a csatatereken zajló ütközetek testközelből megejtett levezényléséről szólt – és az Empire sem kivétel!

**adatlap**
kiadó **sega**
fejlesztő **creative assembly**
platform **pc**
megjelenés **márc. 4.**
multiplayer **2-8**

Közel két év telt el azóta, hogy az immár a Sega tulajdonában lévő brit/ausztrál Creative Assembly útjára bocsátotta a Total War 4.1-es inkarnációját – egész pontosan a 2006-ban megjelent Medieval 2-jük Kingdoms névre hallgató küldetéslemezét. A kiegészítő sajnos csak részlegesen szolgált rá nevére: a tartalom ugyan valóban királyi volt, másfelől viszont pontosan ugyanazok a hiányosságok köszöntek vissza, mint a korábbi részekben. Így aztán, aki egy valóban élvezetes középkori vérfürdőre vágyott, jobban tette, ha egy ideig másfelé kapirgált a játékipar virtuális szemétdombján: példának okáért a körülbelül századannyi fejlesztővel összehozott, kevésbé polírozott, mégis nagyságrendileg élvezetesebb Mount & Blade irányában, amely (ismét) fényesen bizonyította, hogy van még új a tépett lobogókra részvéttelen néző véres napkorong alatt…



## AZ REGMULT IDOKNEK CRITICATLAN DICSERETJE

Nem tudom hányótoknak tűnt fel, de a túlmozgásos marketingszakembereknek fialta bevezető hírkampányoknak „köszönhetően" napjainkra abba az egészen furcsa helyzetbe jutottunk el, hogy szinte teljesen eltűnt a játékok megjelenését korábban övező izgalom – ha durván akarnék fogalmazni, akár azt is mondhatnám, hogy szinte már a tényleges premier előtt megírhatnánk az ismertető 90 százalékát. Személy szerint – habár elismerem az információ szabad áramlásának előnyeit – már-már visszasírom azokat az időket, amikor néha évekig vártunk lélegzetvisszafojtva egy-egy SSI, vagy Microprose klasszikusra, amelynek a legjobb esetben is csak a címét, és az alapötletét ismertük. Ehhez képest a jelen cikk tárgyát képező Empire: Total Warról (a továbbiakban: ETW) több mint egy évvel a boltokba kerülése előtt mindent, ismétlem MINDENT tudtunk, hála a megszámlálhatatlan interjúnak, előzetesnek és videónak. Így aztán pontosan azt is kaptuk, amit vártunk: egy még nagyobb és még szebb Total Wart – ugye mondanom sem kell, hogy ugyanazon bosszantó hibákkal, mint amelyek elődeit szennyezték?

## A MÉRET A LÉNYEG?

Ha van valami, amit nem lehet elvitatni az ETW-től az a szó legszorosabb értelmében vett grandiózussága! Grandiózus az általa bemutatott történelmi korszak (1700-1800) hossza és jelentősége a világ képének formálásában, grandiózus a négy kontinensre kiterjedő játéktér, grandiózusak az egymásnak feszülő, formálódó imperialista hatalmak (élükön az angolokkal, franciákkal és hollandokkal, végükön a Mughal Birodalommal, a Karib-tenger kalózaival és James Cooper kedvenc irokézeivel), grandiózusak az ezernyi talpast és tucatnyi úszó erődöt felvonultató szárazföldi és tengeri ütközetek. És egyáltalán, ahogy a lőporfüstös





■ A tengeri küzdelmek kellően látványosak lettek, de néha túl vontatottak



végzet formálódik ebben a többnyire csak a nyers katonai erő nyelvét értő virtuális világban, nos arra a franciák sokat látott császára sem tudna mást mondani, mint hogy „Jacques, c'est terrible grandiose."

A nagyság persze hátrányokkal is jár: például akár az ETW-ről lehetetlen vállalkozás átfogó tesztet írni a törvényesen gonosz (lawful evil, 25. szint) főszerkesztő által ily szűk helyre beszorítva – ez olyan, mintha a Civilization 4-hez kellene stratégiai kézikönyvet gyártanom egyetlen A6-os lapra. Így aztán marad a negatívumok és pozitívumok kivesézése, a két kategóriát egészségesen keverve, elkerülendő, hogy egy lassan, de biztosan lefelé tartó spirál jelenjen meg a cikket lelki szemeikkel is vizualizáló olvasóink előtt.

## ALSÓBB OSZTÁLYBA LÉPHET

Csapjunk mindjárt a keserű tábori lebbencsleves kellős közepébe, s kezdjük a könyörtelen proscriptiot a legdurvább mulasztással, a totálisan elbaltázott mesterséges (un)intelligenciával. Sajnos vég nélkül lehetne az olyan szituációkat sorolni, ahol ez csúful, visszavonhatatlanul kivégzi a játékélményt. A gépezet mélyén egy igazi, egyáltalán nem dosztojevszkiji értelemben vett, szoftveresen emulált félkegyelmű rejtezik. Egy-egy különösen minősíthetetlen húzása után néha olyasfajta gyanú fogalmazódott meg bennem, miszerint ennél még az idő végtelen távolába vesző első Total War inkarnáció (Shogun) mögött álló,mai szemmel nézve már meglehetőst primitív kiberagy is okosabb lett volna. Persze lehet, hogy csak az elmúlt évek és a mindig lesben álló nosztalgia szépítette meg számomra a múltat, mindenesetre az oszlop formációba rendeződött, égő kanócú, kartáccsal töltött ágyúink sorfala előtt békésen léptető ellenséges lovasságra, a lerohanást bénultan váró, a lehető legcélszerűtlenebb alakzatba rendeződött gyalogságra, és a csak a Jóisten tudja, mire célzó tüzérségre 2009-ben nincs, és nem is lehet mentség. Ja, és egységeink persze a kijelölt célhoz vezető utat sem találják – mint ahogy azt már kilencedik éve szokjuk.

Hogyan lehetséges az, hogy a 80-as évek második felében (vagyis több mint 20 éve!) megjelent SSI játékok (élükön az ugyanezen érát feldolgozó Napoleon's Warral) igazán komoly kihívások elé voltak képesek állítani a stratégákat, mindezt úgy, hogy 64 KB-ba az MI-n túl minden másnak is bele kellett férnie? Mostanság meg egy sorozat ötödik részére sem képesek minimálisan is felokosítani a szoftvert... Frissebb követendő példaként pedig említhetném a Stardock e téren is kiváló Galactic Civilizationsét, de még inkább az ugyanezen almûfajban utazó



■ A játékban helyet kapott négy kampányt kooperatív-módban is kipróbálhatjuk. Igaz, a rendszer még nincs kész, egyelőre a bétateszt folyik

Sins of a Solar Empire-t. Itt viszont, aki igazán komoly próbára vágyik, annak egyetlen egy lehetősége marad: találjon magának egy kellőképp tapasztalt és ügyes emberi ellenfelet, mert különben a legnagyobb győzelmei után is keserű íz marad csorba karddal felhasított szája szegletében.

**Első pillantásra lenyűgöző a rengeteg új lehetőség, de aztán kiderül – a lényeg szemernyit sem változott**

## SZURONYT SZEGEZZ!

Kellemes meglepetést okozott viszont a stratégiai szint,(vagyis az ETW-nek az áttekintő térkép felett játszódó része), amely egyre jobban – és valószínűleg nem véletlenül – hasonlít a Firaxis játékaiban látottakra.



■ Ha van gépünk, ami bírja (és a tengeri részeknél ez nagyjából az isten gépe), akkor az Empire tud lenyűgöző is lenni





## Totális sztori

### SHOGUN TOTAL WAR



KIADÓ EA MEGJELENÉS 2000

A kezdet kezdetén nem volt más, csak Te és a kardod. Hátad mögött maroknyi szamuráj, előtted egy forrongó ország, ellenséges hadseregekkel, kegyetlen orgyilkosokkal és hadurakkal, és a titokzatosságba burkolózó Császárral.



#### Shogun Total War: The Mongol Invasion

KIADÓ EA MEGJELENÉS 2001

A Szent Szélnem segített: Kubláj kán seregei elérték Japán partjait. Túlerejük nyomasztó, lóhátról harcoló katonáik kegyetlensége legendás. Itt senki nem kér, és nem is ad kegyelmet.

### MEDIEVAL TOTAL WAR



KIADÓ ACTIVISION MEGJELENÉS 2002

Másik idő, másik kontinens, európai, észak-afrikai és közel-keleti pixelkirályságok harca a hegemóniáért. Nagyságrendileg több egység és épület, kibővült taktikai és stratégiai lehetőségek.



#### MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

KIADÓ ACTIVISION MEGJELENÉS 2003

Angolok, walesiek, skótok és írek közös szívóágon: nem elég, hogy ott vannak egymásnak, még a nordikus turisták áradatával is meg kell küzdeniük.

### ROME TOTAL WAR



KIADÓ ACTIVISION MEGJELENÉS 2004

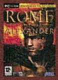
Titus Livius szellemének újjáélesztése, avagy a Földközi-tenger római halastóvá való változtatásának ambiciózus kísérlete. A bíborszegélyes tóga vadonatúj, alatta a test pedig új izmokat növesztett.



#### ROME TOTAL WAR: BARBARIAN INVASION

KIADÓ ACTIVISION MEGJELENÉS 2005

Gótok, hunok, vandálok, egykutya: mind római földre és vérre éhes. Éjszakai csaták lángoló nyilakkal és katapultlövedékekkel. Ahogy Maximus mondotta volna: „Unleash Hell!"



#### ROME TOTAL WAR: ALEXANDER

KIADÓ ACTIVISION MEGJELENÉS 2006

A világ valaha élt legjobb hadvezérének kalandjai – kell ennél több? Nos, igen: hiába a remek téma, ha a megvalósítást ezúttal jól láthatóan elkapkodták.

### MEDIEVAL II TOTAL WAR



KIADÓ SEGA MEGJELENÉS 2007

Ha lenyúzzuk róla a bőrt, a Medieval 1 csontvázát találjuk alatta. Pusztán a szebb grafika kedvéért kár kiadni egy folytatást.



#### MEDIEVAL II TOTAL WAR: KINGDOMS

KIADÓ SEGA MEGJELENÉS 2007

Minden idők legnagyobb kiegészítője négy kampánnyal, amiket egy pénzéhesebb fejlesztőcsapat mind külön játékként adott volna ki. Végre miénk lehet a Szent Sír, a Mennyek Királyságának legendás székvárosában.




■ **A kormányzást illető beállítási lehetőségek természetesen minden eddiginél mélyebbek – hiába, ez volt a nagyformátumú politikusok, diplomaták kora**

Szemünkkel az ETW gyönyörűen megrajzolt és animált terepei felett pásztázva mintha csak egy artisztikusabb irányultságú Colonizationnel lenne dolgunk. Sajnos azonban a motorháztető alatt a rendszer még korántsem olyan kifinomult, mint azt az említett konkurensnél megszoktuk, az ok-okozati láncolat nem minden esetben világos. Az viszont mindenképp az ETW előnyére írandó, hogy az épületek és az infrastruktúra felhúzásán túl immár a kutatás/fejlesztés menetébe, sőt a kormány szerkezetébe is belenyúlhatunk – hiába, no, nincs is jobb, mint egy szabadkőműves lázítót ültetni az aulikus főurak közé.

A felszín mögé néző stratégák már jó ideje tudják, hogy a Total War játékélmény sava-borsát jelentő valós idejű ütközetek alapjául mostanáig – a látszólagos összetettség ellenére – valójában egy rém egyszerű kő-papír-olló szisztéma szolgált. Habár ezek az alapok most sem változtak, örömmel jelenthetem, hogy a XVIII. század a korább időket messze meghaladó, magasabb rendű harcászata tényleg sok ponton visszaköszön, és nagyban enyhíti a korábban olyannyira jellemző „taktikai monotóniát". Példának okáért a gyalogság és a lovasság összecsapásai egyáltalán nem olyan előre lefutottak, mint korábban; az előző részeknél tudniillik pontosan lehetett tudni, hogy (hacsak nem szálfegyvereses talpasokat használtunk mélységi alakzatba tagolva) az utóbbi szinte kivétel nélkül legázolja az előbbit. Itt ez gyökeresen megváltozott, hiszen a gyalogosoknak – legalábbis a szerencsésebb részüknek – immár ott vannak a lőfegyverek, a szuronyok, a négyszög alakzat és a tüzérségi támogatás; csak legyen idejük élni velük. Másfelől a lovasság taktikai repertoárja is kibővült: a karabélyos lovasok például nemcsak esztelen vagdalkozásra használhatóak, hanem lóról leszállítva tűzpárbajban is meglepően hatékonyak – vagyis a gépesített lövészek korai elődjeként szolgálják megalomán céljainkat.

### VIZES ÖRÖMÖK

A hullámok hátán történő összecsapások viszont vita nélkül nagyon élvezetesek… úgy az első három alkalommal. Aztán jöhet az ütközet eredményének gyors kiszámítattása hű XXI. századi abaszkuszunkkal – az nem kerül többe három másodpercnél. Hát igen, amikor nehézkes monstrumok kerülgetik egymást kedvező szélre várva órákig... nos, az





■ A brit sereg mindent bevet: vörös zekéjükben nem lehet nem észrevenni őket, ráadásul ilyen tömegben az ágyúk is halálosak lesznek rájuk...





hosszút távon elég lapos tud lenni. Jól tudta ezt már Sid Meier is, aki a Pirates!-ben a tengeri csatát elintézte némi egy az egy elleni árkád lövöldözéssel, meg egy hatásvadász kardpárbajjal. Ehhez képest itt, ha valóban győzni akarunk, gyakran negyedszáz hajót számláló ármádiánk legkisebb tagjára is úgy kell figyelnünk, mintha az életünk múlna rajta (mint-hogy az is múlik). Ha esetleg lankadna az összpontosításunk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy félárbocra eresztett vitorlázatú lélekvesztőink mindjárt szembe kapják a szelet és a napot, pedig az pont fordítva volna jó, nem? Akinek viszont a „Kapitány és katona" a kedvenc filmje, az ne keressen tovább: erre az évre biztosított az igényes időtöltése.

Míg a 2004-es Rome grafikus motorjának képességei láttán annak idején teljesen jogos volt akár a térdreborulás is, addig az ETW esetében inkább csak a néhányszori elismerő csettintés indokolt. Tudom, a földön pattogó ágyúgolyók nyomot húznak maguk után a sárban, szélben hajladozik a magas fű, acélszuronyokon és aranyos lószerszámokon csillan a lemenő nap fénye, múmiaszerű porosz generálisok üvegszeme ragyog sejtelemesen a vesztfáliai éjszakában, ésatöbbi, ésatöbbi – de akkor is. A viszonyítási alap manapság már a Relic-féle Warhammer 40K második része, s a fentebb már méltatott Sins, és nem, mint a Rome esetében, a Hearts of Iron, és hasonlóan csúf társai.

**A játék legnagyobb hibája a továbbra is ordas buta MI, ami ellen egyszerűen nem élmény játszani!**



■ Az amerikai kampány minden idők egyik legizgalmasabb történelmi eseményláncát mutatja be



A hanghatásokat illetően továbbra sem lehet okunk panaszra, közülük is külön kiemelendőek az atmoszférikus tengeri zajok. Bár a még nem patch-elt első változat néha hajlamos bizonyos egységek keltette hangokat egymással felcserélni (dübörgő léptek és csatakiáltás helyett ijedt nyihogás), ez az ütközet forgatagában, a monumentális aláfestő zenéktől lelkesítve többnyire fel sem tűnik.

### LANNESI BÖLCSESSÉGEK

Most pedig elérkezett a végső értékelés ideje, amelyet minden jószándékom ellenére kénytelen vagyok azzal kezdeni, hogy az újságírói és felhasználói dicséretek ide, vagy oda, mindez most semmiképpen sem érdemel többet egy erős négyesnél. Ne értsetek félre: az Empire: Total War egy szinte makulátlanul fényesre polírozott alkotás... azonban a ragyogás mögött nem fogjuk megtalálni a stratégiai játékok Szent Grálját, az ugyanis már más kezekben rejtezik. Számomra úgy 2005 tájékán, nagyjából a Barbarian Invasion küldetéslemezt követően valami elveszett a sorozatból, valami, amit a Creative Assembly amúgy kétségkívül szorgalmas és tehetséges fejlesztői mind a mai napig sem tudtak visszacsempészni.

Sebaj: a számos (sokadszorra) kihagyott ziccer feletti kesergés helyett inkább vigasztalódjunk a tudattal, hogy a daliás francia lovasok még soha ilyen szépen nem vágtattak a biztos halálba a képernyőn – hiszen hogy is mondta Bonaparte kedvence, Lannes generális? „Az a huszár, aki megéri a 30. évét, himpellér!". És persze reménykedjünk egy, a Napoleóni Háborúkra fókuszáló kiegészítőben, ami remélhetőleg javítja elődje hibáit. ■

**576 értékelés**

2.4 ghz, 1gb ram, 256 mb vram

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

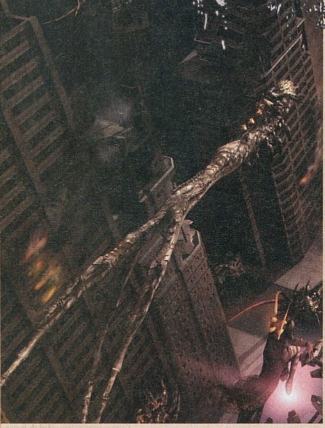
VÉLEMÉNY

Grandiózus játék, mely sajnos a legfőbb újításait is képes elrontani az ostoba gépi ellenfelekkel és a túl hosszú, túl vontatott vízi ütközetekkel.

joshua **8.0**



# STORMRISE



**ALAPOZÓ** Kezdő játékdesignerek számára kiváló elrettentő példa, amely a „mit és hogyan" kérdésére halálpontos, „így semmiképpen" válaszokat ad. Amúgy egy stratégiáról van szó…

**adatlap**

kiadó **sega**
fejlesztő **creative assembly**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **márc. 27.**
multiplayer **2-8**

**KEDVES BARÁTOM,**
természetesen tudom, hogy a cikk olvasását az értékelőnél kezdted, ezért feleslegesnek is tartanám túl sokáig rejtegetni a pontszám alapján nyilvánvaló tényt, miszerint a Stormrise csapnivaló, digitális ártány, szoftverpiaci szégyenfolt, selejt. Nem Túl Jó. Most, hogy ezt tisztáztuk, beszélhetünk kellemesebb dolgokról is; például az ismertető megírásához szükséges cselekedetekről.

Minden, első látásra csapnivaló, áttekinthetetlen és értelmetlen koncepció mögött megpróbálok aranyat keresni; magam előtt látom a Minőségellenőrző Osztály prominenseit, a projektet pénzelő marketingcápákat, a kiadók és fejlesztőcsapatok (jó esetben) vezérán, szakképzett munkatársait. Kimondatlan tiszteletkörök ezek: megadom az esélyt, hogy rávilágítsanak valamire, amit nem értek. Megelőlegezem a bizalmat, tudni szeretném, hogy mivel akarnak elkényeztetni, elhiszem, hogy ők képzett játékosok és játékfejlesztők, ezért nyilván van – kell, hogy legyen! – valamilyen elképzelésük, tervük, hogy egy-egy produktummal mit is akartak mutatni, hogy akarták kialakítani.

Ez persze csak a nem egyértelmű helyzetekre vonatkozik; tudod, ha valami úgy jó, hogy adja magát, és elsőre egyértelmű, tiszta és átlátható, nem követel meg időt a kiismerése. Ha viszont valamit forradalminak harangoznak be (ugyan; ki hirdeti úgy



■ Néhány beállított képen nem néz ki olyan ótvarul a program – de higgyétek el, a gyakorlatban egy szürkésbarna massza az egész...









a termékeit, hogy „szeretnénk beállni a sorba egy harmincadik klónnal"?), utána pedig maximum ideológiától mentes népfelkelést (parasztlázadást) látok, akkor a tömény borzalom első hullámai után elönt a kíváncsiság. Látod, ez az a pont, ahol a jóindulat kikristályosodik: még mindig feltételezem, hogy én vagyok a hülye, és valamit nem értek.

Persze, nehéz előítéletek nélkül közelíteni valamihez. Itt van a Creative Assembly esete, akik a Total War-sorozattal szakajtószámra gyűjtötték be a kritikai elismeréseket; hogy csak egy bizonyítékot adjak, az 54. oldalon van a másik stúdiójuk új alkotásának tesztje. Ilyenkor a prekoncepciók pozitívak, elvégre képzett szakemberekről beszélünk, a stratégiai játékok egyik legtehetségesebb, folyton az újításokra törekvő fejlesztőcsapatáról. Ken Turner, a játék kreatív igazgatója, aki a Whip Select néven ismert irányítási rendszert tervezte, innovációról beszélt, valamint a konzolos stratégiai játékok sokat átkozott kontrolljának teljes újraértelmezéséről; ilyen előzmények után pedig a kritikus (jelen esetben: én, a képernyő előtt, sírva) önértékelési rendszere romokban hever. Mert látja az innovációt, de nem tudja, mit kezdjen vele; a reform jelen esetben nem más, mint egy sugárhajtású Ferrari, amit csak göröngyös földutakon használhatsz.

Az innováció önmagában amúgy is megtévesztően hangzik, eszedbe ne jusson bedőlni neki – olyan, akár egy pohár nitroglicerin, amit egy óvatlan mozdulat is felrobbanthat. A tervszerű alkalmazása profikat követel meg, akik pontosan tudják, hogy mit miért csinálnak. Így amikor forradalomról beszélnek, akkor biztosak lehetünk benne, hogy az utcai randalírozós rész elkerülhetetlen, de az azt követő társadalmi átalakulás, hát, hogy is mondjam, kérdéses minőségű lesz. Tudod, a rendszereknek sajátossága, hogy ha sokáig működőképesek, akkor az a legtöbbször nem rosszul rögzült véletlen, hanem az ésszerűség parancsa. A Westwood csak Frank Herbert Dune-regényeit szerette volna feldolgozni a mára kultikus stratégiai játékával; az ott lefektetett alapokat közel másfél évtizede koptatjuk. Kissé unalmas is, lehet, de bevált, működőképes játékstílus.

## MULTIPLATFORM

### PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

**A PS3-as és az X360-as verzió ugyanolyan; bár azon lehet vitatkozni, hogy melyik a rondább, melyik szaggat többet. Az igazi borzalom a PC-s Stormrise! Minden ott kezdődik, hogy a Crysist kacagva lejátszó gépeket is megfektet, DirectX 10 és Vista kell neki, és bármit is mond a doboz, a 2 giga memóriát is kevésli – és ezek mellé rondább, mint bármelyik konkurense. Az igazi tragédia viszont az, hogy a hülye, pontatlan egységválasztós-kamerapörgetős irányítási rendszert PC-n is megkapjuk. Ki volt az az ökör, aki már az első pálya alapján nem látta, hogy ez nem működik?!**

És felmerül a kérdés, hogy melyik a jobb: a lerágott csont, vagy a sakktáblára erőszakolt harmadik szereplő, piros figurákkal? Egyszerű – ha valaki kész koncepciót mutat fel, hogy miként lehetne továbbléptetni az ősrégi, működő játékszabályokat egy magasabb dimenzióba, ott fogok tapsolni az első sorban. De ha a változtatás önmagáért történik, és nincs mögötte betonbiztos és, most figyelj, HASZNÁLHATÓ játékmechanika, akkor a könnyű testi sértés okozásának a gondolata után a fejlesztők épelméjűségének a megkérdőjelezése a következő lépés.

De a legfontosabb a türelem. Én is adtam lehetőséget a Stormrise-nak. Nem a Creative Assembly hozzáértését, hanem a saját képességeimet és hozzáállásomat kérdőjeleztem meg. Kerestem az aranyat a sárban. Igen, a sárban: már első ránézésre is feltűnt, hogy a látványvilág alulról nyaldossa a PlayStation 2-es Killzone-t, ami öt éve még szépnek számított, de az Úristen kétezerkilencedik évében, egy „cseppnyit" erősebb hardverrel a tévé alatt már megbocsáthatatlan. És ez nem is csak a kidolgozás színvonalára, hanem a látványra, arra a fantáziátlan, egyszínű, monoton masszára vonatkozik. Ne mondd nekem, hogy a stratégiai játékok esetében ez másodlagos: a friss Demigod-, StarCraft-, és Warhammer-képekben gyönyörködve komoly esztétikai

**■ Elméletileg a magassági előny kihasználása is fontos taktikai vonás a Stormrise-ban, de mi ezzel is, enélkül is pont ugyanúgy éreztük magunkat játék közben: pocsékul...**











élményben részesülhetsz. Tudom, a Chokito-elméletről még szót sem ejtettünk; lássuk hát a borzalmas külső alatt rejlő finom falatokat!

### ...JAJ

Akkor ezt megbeszéltük. Tudod, mi fájt igazán? Az, hogy a papíron jól festő Whip Select a gyakorlatban elvérzik; a játékhoz a Full Spectrum Warrior biztosította az inspirációt, az ott látható személyesebb, karakterközeli nézőpont pedig nem feltétlenül működőképes egy stratégiai játékban. A koncepció kiváló, a gyakorlati kivitelezésért viszont valakit nagyon meg kéne verni. Az egyik analóg kart a kijelölni kívánt csapat irányába tolva máris válthatunk rájuk, a másik stick pedig a kurzort mozgatja. A kamera nézőpontja ehhez képest nem változtatható: lehet, hogy az életszerűség szempontjából ez helyénvaló döntés, és nagyon trendi, huszonegyedik századi módon alkalmazza a fog-of-wart (ahogy a magaslati pontra helyezett egységek is nagyobb területet láthatnak be), de, mint korábban is mondtam, az elmélet létjogosultságát a gyakorlati működés igazolja. Ez pedig hiányzik. A szelekció amúgy is hányingerkeltő; egy csapatra váltva a kamera megpördül és teljesen más szögből mutatja a pályát, az eredetileg elképzelt célpont kijelöléséhez pedig hosszas utánigazításra van szükség. Több egység precíz koordinálása ilyen feltételek mellett lehetetlen (tipikusan a „megszokható", nem a „megszerethető" kategória), csak a térkép kiismerése és az egész pálya memorizálása után lehetséges áttekinteni a cselekményt. Hát, ez nem az első-látásra-szerelem-kategória, igaz? Nem hát – sokkal inkább idéz egy balettezni próbáló paralízises beteget. A fájdalmat a Tactical Overview térkép súlyosbítja, amelyen nem jelölhetünk ki egységeket, csak vidáman pislákolva tudósít a játéktéren tomboló zűrzavarról – a kontrollálhatatlan káosz és a nagybetűs Semmi állóképes összegzése. A név nem kötelez – nincs itt se taktika, se áttekinthetőség.

**Az eddigi eredményeket látva ki kell mondanunk: a Creative Assembly maradjon PC-n, és csak PC-n!**

**■ Bár a cikkben nem esett szó róla, az Echelon techno-népség és a Sai szörnyek vívják harcukat a Stormrise-ban. Igaz, miért is érdekelne ez bárkit is...**

Fejlesztői interjúkat böngésztem, koncepciós vázlatok és pozitív kritikák után kutattam a sajtóban, küzdöttem a Whip Selecttel, próbáltam átlátni a helyzetet – és nem jártam sikerrel. A megelőlegezett bizalom felesleges volt; ezért a pénzért támadhattam volna kapásból zsigeri rosszindulattal. A „szakma" részéről konstans elutasításba, a fejlesztők oldaláról tömjénfüst-szagú innovációs törekvésekbe futottam – a kettő keresztmetszeténél található a véleményem, miszerint a Stormrise alkotóiban legalább annyi jó szándék lapult, mint bennem, hogy megpróbáljam szeretni, megérteni, megismerni és veled is megismertetni – de mindketten pórul jártunk.

És tudod, mit mondok? Nem foglalkoztat a pozitív törekvés, ami reformra, innovációra és világmegváltásra hajt; akkor, és csak akkor hajtok fejet előtte, ha látom, hogy van értelme. Ezt fektettem le már korábban is: ha a könnyedséget, az áttekinthetőséget, a korrekt menedzsmentet, a jól alkalmazható taktikázást nem sikerül implementálni, akkor nem újítók leszünk, hanem – ahogy a James Dean-film címe sugallja – „ok nélkül lázadók." A forradalmárok nem kertelnek, nem magyaráznak, hanem új világrendet alakítanak ki.

Ismersz, tudod, hogy előszeretettel tiprom a konvenciókat, sőt, ha valaki, akkor én kiállok az experimentális törekvések mellett. De nem most. Ez a kísérlet ugyanis hosszas előkészületek után is csak semleges kémhatást produkál. A változtatásoknak mutatniuk kell valamerre, a Stormrise önmagába fordult szerkezeti felépítése, használhatatlan és áttekinthetetlen stratégiai elemei viszont nem mutatnak semerre – ez a játék egy helyben pörög. Nem követi ki a jövő útját, mint a jól sikerült kísérleti játékok, inkább megássa magának a sírt. Egy okos funkcióra telepedő ostoba felépítmény nem tehet mást.

Szeretheti ezt valaki? Aligha. Inspirációs forrásként nem szolgálhat, játéknak csapnivaló, kísérletnek pedig bátortalan és rossz. Csak remélni tudom, hogy nem ez lesz a követendő irány; a használható, bevált ötletek alkalmazása nem gyávaság, a kitaposott ösvény pedig nem véletlenül népszerű gyalogút. El lehet hagyni a járt utat, ha tudod, hová tartasz, de koncepció nélkül nem a nagy felfedezők rohannak a vakvilágba. Hanem a hülyék, akiknek a megfagyott holttesteit a serpák gyűjtik össze a Mount Everestről. ■

## MÁSVÉLEMÉNY

GRATH NEM HISZ A SZEMÉNEK

**Lehet, hogy egy ember van, aki tud játszani a Stormrise-zal, én is láttam a lipcsei kiállításon. Én azonban nem tudok. Milyen stratégia az, ahol nem lehet egyszerre több egységet kiválasztani?! Sőt, milyen stratégia az, ahol csak több perces szívás által lehet azt az egy kívánt egységet kijelölni?! Hagyjuk, hogy hangulattalan, randa, rövid és idegesítő – de a Stormrise egyenesen játszhatatlan.**





**576 értékelés**

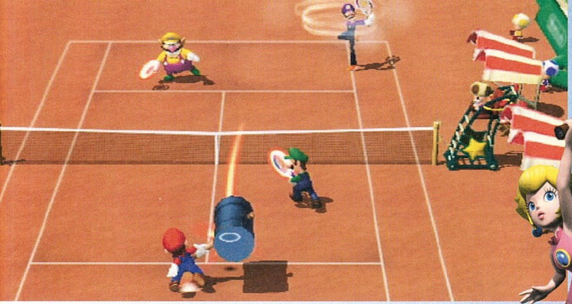
720p, dd 5.1

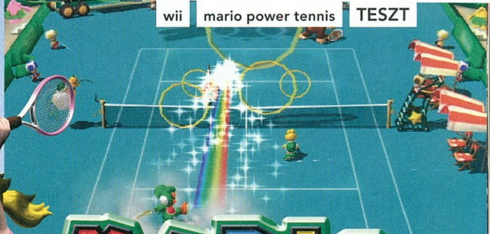
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

**Bonyolult, összetett alkotás, aminek időt kell adni; a kitartó próbálkozás rámutat, hogy a komplex felépítmény mögött tényleg nincsen semmi.**

tyler **2.0**







# Mario Power Tennis™



■ Mario-sportjátékról van szó, tehát a sima versengés mellett elvont feladatokat is kapunk!

**ALAPOZÓ** A GameCube-ra megjelent játékot egyetlen változtatással – a mozgásérzékelés bevezetésével – ellátva kapjuk meg újra, Wii-re.



**adatlap**
kiadó **nintendo**
fejlesztő **camelot**
platform **wii**
megjelenés **márc. 6.**
multiplayer **2-4**

Szeretnél borzalmas sok pénzt minimális befektetéssel keresni? Kövesd a Nintendo példáját az új, kicsit faramuci „New Play Control!" névre keresztelt termékvonallal. A megoldásuk: régi, GameCube-on közepes vagy akár nagyobb sikert aratott játékokat ültetnek át Wii-re, a mozgásérzékelés támogatásával.

## WII SPORTS LITE

A Mario Power Tennis új változata lényegében teljesen ugyanaz, mint régen az egyetlen eltérés, hogy a Wii Sports teniszjátékához hasonlóan a tenyereseket, fonákokat, szervákat és leütéseket a mozgásérzékelős kontrollerrel végezzük! Ennyi, nem több! Hogy miért fáj ez? Egyrészt, mert a játék ettől nem lett élvezetesebb, sőt a két beállítási mód közül az egyik, amiben csak a wiimote-ot kell használni, azaz a főszereplőt nem mi mozgatjuk (a Wii Sports fájóan egyszerű tenisze rémlik fel), még butít is a játékélményen. Az persze más kérdés, hogy a nunchakut a kontrollerre kötve sem játszhatunk önfeledten, mivel egy-két nagyobb, hevesebb ütés után vagy kiszakítjuk a zsinórt, vagy a nunchakuval verjük ki saját fogunkat! Így lesz a családi játékból igazi, vérre menő küzdelem, – ám félek, hogy a Nintendónak nem ez volt a célja!

Természetesen a Mario Tennis semmiképpen nem egy rossz játék, csak éppen a sorozatnak ez volt talán a leggyengébb verziója. Igaz, a 18 Nintendo-karakter mindegyike egyedi képességekkel rendelkezett, volt sok ismerős pálya, zene, extrém játékmódok, egyes vagy páros meccsek – csak éppen valahogy eltűnt az a hangulat, amely miatt mind Game Boyon, mind N64-en órákat töltöttünk el teniszezgetve.

Ehhez még adjuk hozzá azt a csúfos dolgot, hogy noha az eltérő ütésfajták mozgásérzékelős megoldásait ésszerűen találták ki, maga a kivitelezés pocsék lett. Hacsak nem koncentrálunk veszettül a csuklómozgásunkra, csak az esetek háromnegyedében fogjuk a kívánt hatást elérni. Ez pedig a hozzánk hasonló ideges személyekből heveny káromkodásokat fog kiváltani.

**Alapból is pofátlanság teljes áron kiadni egy régi játékot, de ha időközben még rontanak is rajta…**

Azok a játékosok persze, akik eddig nem játszottak még Mario Tennisszel, és csak a Wii Sportsban élték ki sportolási vágyukat, azok eszeveszett sikongatások közepette hadonásznak majd szanaszéjjel. Igen, lehet, hogy ez az újrakiadás nekik készült, biztos, hogy többet fognak eladni belőle, mint a GameCube-os verzióból és innentől kezdve senkit nem fog érdekelni, a mi sötét motyogásunk. Pedig még nem fejeztünk be…

**576 értékelés**

480p, dpl 2

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Az alapmű sem volt egy nagy szám, az új kontrol pedig inkább elvett, mint adott! A Wii Sports teniszének szerelmesei azonban ne hagyják ki, itt legalább van grafika, meg pár opció…

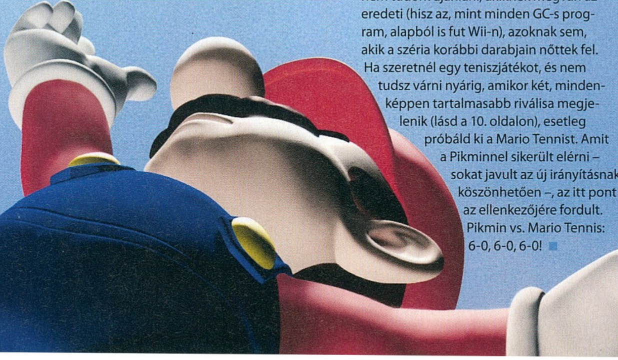
sasa **6.0**

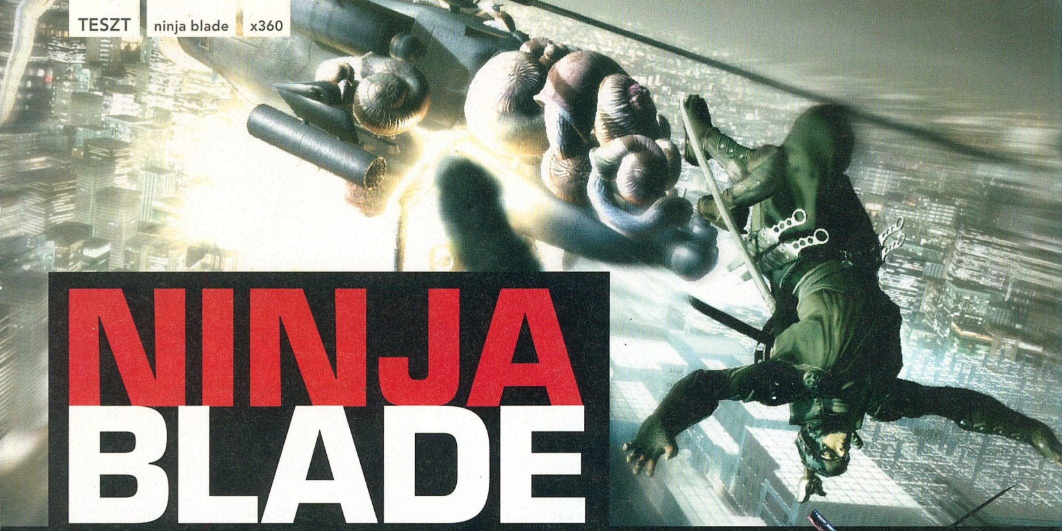
## TELJES ÁRON?

Felháborító vagy sem, de a Nintendo az újrakiadott játékait pont ugyanannyi pénzért árulja, mint az új fejlesztéseit (nem, mintha abból manapság olyan sok lenne). Semmi árcsökkentés, se egy újrarajzolt textúra, egy bónuszpálya, esetleg online bővítmények, plusz karakterek! A rossznyelvek szerint a régi programokban maradt hibákat sem javították ki. Hogy ez jó, avagy sem, azt mindenki döntse el maga. Én kétszer röhögtem ki őket: először a DS, aztán a Wii bejelentésekor – de aztán hamar elhalt a nevetés;, szóval az biztos, hogy a Nintendo tud valamit – pént csinálni például.

Az új Mario Tennist azoknak semmiképp nem tudom ajánlani, akiknek megvan az eredeti (hisz az, mint minden GC-s program, alapból is fut Wii-n), azoknak sem, akik a széria korábbi darabjain nőttek fel. Ha szeretnél egy teniszjátékot, és nem tudsz várni nyárig, amikor két, mindenképpen tartalmasabb riválisa megjelenik (lásd a 10. oldalon), esetleg próbáld ki a Mario Tennist. Amit a Pikminnel sikerült elérni – sokat javult az új irányításnak köszönhetően –, az itt pont az ellenkezőjére fordult. Pikmin vs. Mario Tennis: 6-0, 6-0, 6-0! ■







# NINJA BLADE

**ALAPOZÓ** Tokiót mutánsok özönlik el, és egy, csak egy nindzsa van talpon, hogy leszámoljon a gonoszokkal. És bár azt hihetnéd, ez nem egy Ninja Gaiden-klón, nagyon nem!







A komolyabb neveket kísérő, napjainkban divatos monumentális marketing-kampányoknak – no meg persze tökéletes tájékozottságomnak – köszönhetően roppant ritkán fordul velem elő, hogy egy számomra korábban nem is ismert játék levegyen a lábamról. Egyik szerkesztőségi látogatásomkor Sasa épp mérsékelt undorral nyomkodta az első blikkre szépnek egyáltalán nem nevezhető Ninja Blade bevezető pályáját, és mivel sem őt, sem drága főszerkesztőmet nem kötötte le az olcsó Ninja Gaiden-klónnak tűnő játék, az én nyakamba varrták tesztelését. Hiába, néha úgy érzem, én vagyok a szerkesztőség hivatalos játék-szemetesládája. Nagyjából egy X-Blades-szintű vérgagyi, agyatlan Devil May Cry-koppintásra számítottam – de rég csalódtam ilyen pozitívan. A Ninja Blade a tagadhatatlan God of War- és Ninja Gaiden-inspirációk ellenére fantasztikus, interaktív átvezető mozijainak és gigantikus főellenfeleinek köszönhetően a legjobb külső nézetes szeletelős játék, amivel a DMC4 óta dolgunk volt.

## RONDA, DE NINJA

A From Software gárdájának már volt nagy dobása e témában korábban is: az Otogi-szériájuk szintén adrenalinfűtötte játékmenettel – és az Xbox 1 idején igen látványosnak számító grafikával – kápráztatta el azon keveseket, akik egyáltalán hallottak róla. A Ninja Blade-ben, bár a játékélményt alaposan továbbfejlesztették, érthetetlen, hogy látvány téren miért nem tudtak továbblépni. A textúrák részletessége maximum átlagosnak mondható – sőt, az ellenfelek egyike-másika kis túlzással a PS2-es időket idézi –, a fő gond viszont az, hogy a From grafikusok vélhetőleg nem látták még szivárványt, a program ugyanis csak a zöld, szürke és barna színeket, valamint ezek limitált számú árnyalatait ismeri. Ennek hála a látványvilág eléggé monoton és kicsit depressziókeltő; és bár lehet, hogy ez utóbbi volt a cél, egy kicsit talán túlzásba estek.



Bár a sapkadivatot illetően hősünknek bőven van mit tanulnia, az tény, hogy mozgásai a színpadiasság, vadság szempontjából nem sok kívánnivalót hagynak maguk után




A gombnyomkodós részek nehézségét a harctól különválasztva állíthatjuk be




Merthogy a Ninja Blade háttérsztorija valóban nem egy tündérmese: az alap szituáció szerint a közeljövőben látunk, mikor is a Földet, illetőleg elsősorban Tokiót vírusterjesztő idegenek szállták meg, mely vírus zombiszerű rusnyaságokká alakítja át az embereket. Ez a félelmetesen klisés, olcsó Resident Evilöket is alulmúló alapozás azonban a küldetések során egy abszolút korrekt, és valóban meglepő, sőt, időnként megható fordulatok során egész normális sztorivá növi ki magát. A japán gárda ilyen téren abszolút hozta a keleti fejlesztőktől elvárt szintet – és ennél nem is kell több egy akciójátékba.

A hosszadalmas átvezető videóknak ráadásul nem csak egyszerű nézői, de aktív résztvevői is vagyunk. Az alaposan, sőt, néha művészileg megrendezett mozik egytől egyig roppant hangulatosak, intenzívek és változatosak. Úgy leszünk aktív résztvevői a cselekményeknek, hogy a legtöbbször a képernyőn felvillanó támadásgombokat illetőleg analóg karral végrehajtandó mozgásokat kell lenyomnunk egy elég szűk időkorláton belül. Ezek hozzávetőleg fele arányban szabottak (azaz egy adott esemény bekövetkeztekor ugyanazt a gombot kell megnyomnunk), fele arányban viszont véletlenszerűek. Ez a rendszer biztosítja, hogy a lassabb kezű szobanindzsák ne tudják az elrontott próbálkozások után csupán emlékezetre hagyatkozva könnyedén teljesíteni az adott átvezetőt „videót". Ez a relatíve egyszerű szisztéma nem hangzik túl nagy durranásnak, és már láttunk is hasonlót egy-két helyen, de a Ninja Blade-ben valahogy fergetegesen jól rakták össze az egészet, az átvezetők pedig annyira jól megkoreografáltak és hangulatosak, minek következtében ezek tényleg egyedi élményt nyújtanak

## GOD OF NINJA?

Bár a játék alapvetően talán a Devil May Cryhoz hasonlít legjobban, a fejlesztők biztosan sokat játszottak a Shadow of the Colossussal is. Legalábbis erre enged következtetni az, hogy az első két pályán több időt fogunk nagyobb, vagy főellenfelek lekaszabolással tölteni, mint a darálóba való mezei szörnyecskék kardélre hányásával. A lények kezdetben nem sok kihívást jelentenek, a harmadik pályától kezdve viszont már sokkal változatosabb, nehezebb és nagyobb tömegben támadó rusnyaságok fogják megkeseríteni nindzsa-létünket. Keleti harcművészhez hűen hiába járunk a XXI. században, nyoma sincs sugárvetőnek és ionágyúnak, javarészt hagyományos nindzsakellékekkel fogunk rendet teremteni. Ez azt jelenti, hogy lesz egy hagyományos disznó-, oppardon, zombinyársunk, egy két könnyebb kardból álló készletünk, valamint egy felhizlalt pallosra hasonlító erősebb pofonosztónk. A különböző szituációkban és ellenfeleknél más és más fegyver az ideális, így a D-pad segítségével gyakran fogunk váltogatni köztük. Küldetéseink során ráadásul ezeket fokozatosan fejleszthetjük is a szétcincált szörnyekből illetőleg szétütött ládákból előkerülő vörös vérkristályok segítségével. Hát igen, Dante forog a sírjában; illetve forogna, ha nem lenne halhatatlan.

**adatlap**
kiadó **microsoft**
fejlesztő **from software**
platform **x360**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **nincs**

**A magával ragadó történet sokkal többet rejt, mint azt első blikkre, a zombis alapokból sejteni lehet**

A maximumra fejlesztett kardok már nem csak kinézetükben, de hatásukban is elképesztően vadak!



Az öt szinten át fejleszthető közelharci eszközök nem csak sebzésbónuszt kapnak szintlépéskor, de újabb kombókat, speciális képességeket is, melyek alapvetően változtathatják meg harci taktikánkat – bár ez mindig csak értékes kristályaink elköltése után realizálódik bennünk. Mivel csak a szintlépés után tudjuk meg igazán, pontosan milyen és mennyire hasznos újdonságokat kapunk, egy kicsit lutrira költjük el pontjainkat. Persze a türelmesebbek vissza is tölthetik a korábban mentett állásokat, de istenigazából amúgy is csak az első végigjátszás után derül ki, mikor mire is érdemes költenünk. Annyit azért elárulok, hogy gigantikus pallosunkat nem árt maximumra húzni az utolsó pályáig…

Hogy azért ne maradjunk teljesen védtelenek távolsági ellenfelek ellen sem, három – a nehéz fokozat végigjátszása után négy –





Néha, amikor egy effekt váratlanul túlburjánzik, pár másodpercre elfeledhetjük a szürke-zöld tájakat



különböző dobócsillagot is bevethetünk az agresszív védekezés jegyében. Ezek a szél, a tűz, vagy az elektromosság erejével sebzik ellenfeleinket, és mindegyiket más és más esetekben érdemes használnunk, mivel röppályájuk, hatótávolságuk teljesen eltérő. Külön öröm, hogy a natúr távolba sebzés mellett számos egyéb dologra is felhasznál-hatjuk őket. A tűz erejével lángra gyújthatunk tereptárgyakat is, vagy területre hatóan sebezhetünk, a szél típusút bevetve elolthatjuk a minket akadályozó lángnyalábokat, az elektromosság segítségével pedig halálos áramütést okozhatunk egyszerre valamennyi felelőtlen, vízben tapicskoló zombinak. A dobócsillagok ráadásul hasonlóan a kardokhoz, fokozatosan – három szinten át – fejleszthetők.

**A játék igazán csak a negyedik pálya táján indul be, addig nem nyújt igazán maradandót. De aztán...!**

További segédeszközünk az életerőhöz hasonlóan a hullákból előpattanó gömbökkel visszatölthető nindzsalátás. Ez, amellett, hogy megmutatja ellenfeleink helyzetét, illetőleg felfedi azok gyenge, sebezhető pontjait, időlassításra is képes, sőt, a legbrutálisabb, legfejlettebb fegyverképességeinket csak ezzel kombinálva vethetjük be.

A harcrendszer ennek a három szisztémának az ügyes, ám mégsem túlbonyolított kombinációjának köszönhetően végig igen változatos és élvezetes, tényleg jó pár, egymástól jelentősen eltérő harcstílust dolgozhatunk ki. A sima ellenfelek mondjuk normál fokozaton egy kicsit túl könnyűre sikerültek, annak ellenére is csak nagyon ritkán sikerült két vállra fektetniük, hogy a Ninja Gaidenek egyikét sem sikerült végigjátszanom (mindkettőt egy-egy kontrollerem bánta – itt abba is hagytam őket). A nehéz fokozatot mégis csak második végigjátszásra ajánlhatom jó szívvel: érdemes először viszonylag könnyed sétagaloppban, az átvezető mozikat teljességgel kiélvezve végigvinni a játékot, és csak ezután, a felturbózott fegyverekkel nekivágni a már komolyabban megizzasztó beállításnak.

## CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

A Ninja Blade nem mondható hosszú játéknak, a kilenc küldetés mindegyike cirka egy óra alatt végigjátszható, bár ez az idő jelentősen múlhat azon, milyen gyorsan sikerül rájönnünk a számtalan nagyobb főellenség trükkjére. Ezek a lények általában igen termetes rusnyaságok, akiket csak bizonyos testrészükön, egyetlen meghatározott sebzésmóddal tudunk földre kényszeríteni. A játék első felében még elég változatosak és megfelelő (sőt, helyenként túlzott) kihívást is jelentenek, de a későbbi pályákon sajnos legyőzési metódusuk eléggé egy kaptafára kezd el épülni, és előjön a Prince of Persia-effektus is: a játék vége felé levő pályákon majd ugyanazokat a már korábban elnáspángolt mutáns godzillákat kell ismét móresre tanítanunk. Azért a végső nagy összecsapásra sikerült megint valami felejthetetlent és gigantikusat alkotniuk, már csak emiatt is érdemes végigverekedni magunkat a Ninja Blade-en.

A játékmenet a folyamatosan fejlődő főhősnek és a változó ellenfeleknek köszönhetően végig izgalmas és érdekfeszítő marad. Nagyon ügyesen, ideális arányban kombi-

## NYERD MEG!

**A Microsoft felajánlott egy példányt a játékból. A kérdés: *mi volt az Armored Core könyv angol címe?***

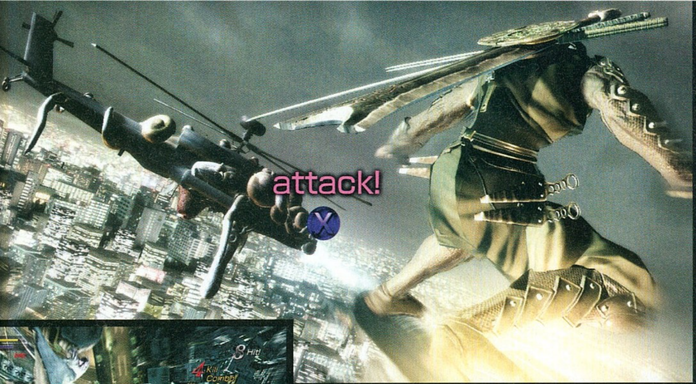
**A válaszokat a szokásos címre kérjük (Ninja tárgygyal), május 12-ig bezárólag!**








A mágiával felszerelt dobócsillagok segítségével néha egyszerre akár tíz ellenfelet is hidegre tehetünk






Lehet, hogy eddig nem tűnt fel, de a Ninja Blade nem 100%-osan realisztikus játék. A fenti képen hősünk rakétán lovagol, balra pedig egy felhőkarcoló oldalán fut lefelé!

nálva vegyítették össze a sima küzdelmeket a főellenfelekkel történő harccal, melyek között igazi üde színvoltot jelentenek a már említett gombnyomkodásos átvezető videók és a két-három alkalommal történő járműbe pattanás. Bár ilyenkor a szokásos agyatlan módon csak egy szál irtózatos géppuskával vagy rakétavetővel kell irtanunk az előrajzó rusnyaságokat, egyszerűségük ellenére ezek a részek is elég hangulatosra sikerültek. Bár a „sima" harc nem ad olyan szintű maradandó élményt, mint mondjuk a Ninja Gaidenek, de legalább nem fogjuk idegességünkben a TV-be vágni a kontrollert. Viszont néhány nagyobb ellenfél legyőzése, főleg nehéz fokozaton egészen katarktikus élményben részesíthet. Valószínűleg könnyes szemmel fogjuk felemlegetni év végi „nagy pillanatok" összefoglalónkban, mikor a felénk hajigált járműveken röptükben végigmotorozva tértünk ki a gyilkos lövedékek elől, majd egy fél háztömböt visszahajítva végeztük ki az egyik főellenfelet, vagy mikor a fedélzeten harcolva megvédett lángoló, zuhanó repülőgépet reptér híján Tokió belvárosának egyik főútján sikerült zökkenőmentesnek egyáltalán nem nevezhető landolásra bírnunk.

A sok-sok dicséret után azért térjünk ki a negatívumokra is. A már emlegetett színtelen, monoton grafika sajnos az egész játékban jelen van, sőt, még a pályák sem változnak túlságosan, csaknem mindig Tokió felhőkarcolóinak szürke emeletein, tetőin fogunk ugyanolyan környezetben bolyongani. A kilenc pályát ráadásul két délután alatt könnyedén végigjátszhatjuk – nem azzal kellett volna játékidőt növelni, hogy a pályák közben semmiféle mentésre nincs lehetőség: ha a pályavégi fő csúnyasággal nem boldogulunk, legközelebb megpróbálva előbb végig kell küzdenünk az egész szintet (amíg ki nem lépünk, addig azért élnek a checkpointok). A játékmenetbe is csúszott egy-két idegesítő apróság: sebződés esetén kicsit túl sok ideig marad tehetetlen karakterünk (sokszor egész pontosan annyit, hogy a következő támadást is bekapjuk), és a dobócsillagok hajigálása is frusztrálóan sok időt vesz igénybe. Szintén nem voltam elragadtatva az utolsó előtti pályától, ahol csaknem vaksötétségben, folyamatos támadások közepette kellett megtalálnunk „élő fáklyáinkat".

## MÁSVÉLEMÉNY

### GRATH CSÚF KUDARCA

A Ninja Blade-et én akartam tesztelni, de a tervet keresztülhúzta egy dolog – már a második pályáján alig bírtam átszenvedni magam. Nem tetszett a grafika, a rém egyszerű történet (oké, állítólag ez beindul), az aljas főellenfelek. Persze biztos én tévedek (meg, ha már itt tartunk, Sasa is), mert a legtöbben az egekig dicsérik a játékot, történetestül, mutáns csigahelikopterestül, designtalanságostul. Azért a demót próbáljátok ki...

### POZITÍV NINJA

A Ninja Blade-nek a semmiből előbukkanva sikerült egy igazán izgalmas hétvégével megajándékoznia. Lehetne ugyan kicsit hosszabb, lehetne sokkal szebb is, kínálhatna valami extra versengős játékmódot is, de én így is élveztem csaknem minden percét. A frenetikus átvezető videók és az epikus főellenfelek számomra olyannyira feledtették hiányosságait, hogy lelkesen ugrottam neki másodszorra is. Ezt pedig egyelőre kevés idén megjelent játéknak sikerült elérnie. ■



**576** értékelés

720p, dd 5.1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Kratos és Dante szerelemgyerekeként egy meglepően egyedi és élvezetes kaszabolós játék született – bárcsak a grafikát tudnánk feledni!

greg5 **8.2**





# The Godfather II

**ALAPOZÓ** Ahogy a címbeli eltérés is mutatja, ez nem a második Keresztapa-film feldolgozása, hanem az előző játékverzió folytatása – azaz nincs Szicília, nincs 1917-es New York, és továbbra sincs Al Pacino. Van viszont két hatalmas város, van multiplayer és RPG-elemek is feltűntek.

Coppola klasszikusának feldolgozása mérsékelt sikerrel robbant be 2006-ban a játékvilágba, a program alaposan megosztotta a véleményeket. A Godfather is áldozatául esett a GTA-k mindent elsöprő hullámának, mégis, úgy érzem, hogy akadt benne számos olyan egyedi ötlet, melynek köszönhetően igazán gengszteressé, pontosabban „keresztapássá” lett a hangulat – a zseniális zenéken túl is. Ugyanakkor sajnos nem lehetett elmenni amellett, hogy a játékban akadtak játékmenetbeli problémák, és relatíve hamar monotonná vált. Mégis rá lehetett kapni az ízére, és élvezettel lehetett törni-zúzni-lövöldözni a városban. A '40-es évek New Yorkjáról nagyon realisztikus képet kaphattunk, és a film hangulatát is sok ponton eltalálták. Lehetett Hitman módjára lopakodva ölni, majd zongorahúrral fojtani, voltak lövöldözések, autós üldözések, árulás és dráma – egyszóval, ha igazi klasszikussá nem is válhatott, sokaknak, így nekem is kellemes élményt nyújtott a Nagy Alma bekebelezése.

## A CORLEONE-CSALÁD VISSZATÉR

A folytatás lehetősége persze kezdettől benne volt a pakliban (ha már filmből is három volt), és három év elteltével kézhez is kaptuk azt. Mit is ígértek? Mindazt, amit már az első részben megszerettünk, mégis jókora adag extra tartalommal, akcióval és stratégiai elemmel megtoldva. A sztori persze részben továbbra is követi a filmbeli eseményeket, ám tekintve a Keresztapa 2 jóval terjengősebb stílusát, ezúttal jóval kevesebb konkrét filmbeli jelenet szerepel a játékban. A három helyszín, Havanna, New York és Florida mind sorra vonultat fel ismerős képeket, mint például az intróként szolgáló kubai maffiagyűlés, vagy az ezt követő forradalom. Folyamatosan utalnak a filmben is látható szenátusi vizsgálóbizottságra, és egy konkrét küldetésben láthatjuk viszont Pat Geary szenátor befeketítését is a halott prostituált esete kapcsán.

A történet tehát 1958-ban indul, Havannában, ahol a bűnözők tortával megédesített megbeszélését követő estélyt egy nagyobb zendülés, majd komoly utcai zavargások váltják fel. Ez afféle felvezető jelenetként szolgál a tényleges játék előtt, mely New Yorkban kezdődik. A főszereplő Dominic, a család barátja, aki a kubai események után meg is kapja a teljes körű irányítási jogokat Michael Corleonétól. A karaktergeneráló opció továbbra is rendelkezésünkre áll, ám az alapból kapott főszereplő ezúttal jóval markánsabb, mint az első részben kapott babaarcú fiatal srác, így akár úgy is hagyhatjuk.

A folytatás összetettsége bőven túllép az első rész játékrendszerén, és elsőre talán még túl nehéz falatnak is tűnhet – de szerencsére kezdetben folyamatosan követhetjük az egyértelmű instrukciókat, ráadásul a speciális ikonok mindig segítenek navigálni. Bőven ráérünk majd később önálló akciókba kezdeni, azaz kihasználni a játék nyújtotta szabadságot. Szerencsére



■ **Egy olasz maffiózó, egy tornászó német turista és egy napszemüveges arab bemennek egy bárba...**

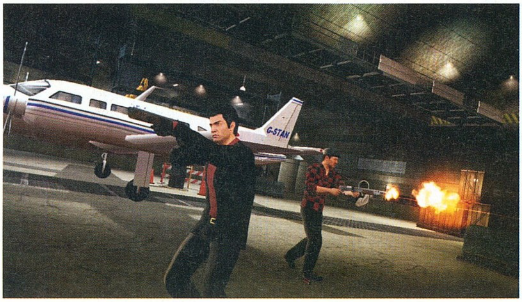


**adatlap**

kiadó **ea**
fejlesztő **ea redwood shores**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **ápr. 10.**
multiplayer **2-16**



A világ első atomtöltettel felszerelt pisztolyának büszke tulajaként Kubában is turnézunk



Társaink ruházata a mi kinézetünkhöz egyáltalán nem idomul, úgyhogy néha furcsa trupp indul bevetésre…

nagyon látványos, és kifejezetten hangulatos tanító videókban ecsetelik a játék elemeit, és hogy hogyan is érdemes vezetni egy maffiacsaládot.

Habár a GTA-alapoktól továbbra sem tudtak elszakadni a fejlesztők, az ott nyújtott szabadságot legfeljebb csak közelíteni tudták, de tekintve a Godfather 2 területfoglalós, gengszteres küldetésekre specializált játékmenetét, ez talán nem is gond. A közepes méretű városkákban – melyek között repülővel ingázhatunk –, akadnak bőven látványos helyszínek, változnak a napszakok, folyik az élet az utakon, elköthetjük bármelyik nekünk tetsző kocsit, és persze nem maradhattak el a fakabátok sem. A Don's View-nak hívott térkép opcióval teljes körű rálátást kapunk a városokra, és a bennük éppen zajló eseményekre. Ez azért is fontos, mert így mi is beavatkozhatunk az eseményekbe, méghozzá egyre méretesebb bandánk segítségével, aminek fejlesztése-bővítése szinte egy igazi szerepjáték mélységeit rejti.

**CSALÁDFA**

Családunk kiépítése a Godfather 2 egyik legnagyobb vívmánya. Habár kezdettől nagyhatalmú főnökként vágunk bele a küldetésekbe, a családfahelyek még kitöltésre várnak, és az elején még csak egyetlen „családtagot" vehetünk magunk mellé. A különböző referenciákkal bíró nehézfiúkat a rezidenciákon, valamint a bárokban toborozhatjuk. Az új rendszernek köszönhetően bizonyos feladatokat csak a konkrét képességgel rendelkező emberekkel leszünk képesek végrehajtani. Így például egy épületet csak egy robbantóssal fogunk tudni felrobbantani, egy széfet vagy egy zárt ajtót pedig csak egy kasszafúróval fogunk tudni megnyitni. Ilyen speciális ikonok természetesen csak a megfelelő helyeken lesznek feltüntetve, a parancsokat pedig ugyanolyan könnyedén oszthatjuk ki, mint mondjuk a Rainbow Sixben, beleértve az olyan alapvető utasításokat is, minthogy a fiúk kövessenek, vagy, hogy egy ellenséges gengszterekkel teli szobába előremenjenek. Habár egyszerre csak három nehézfiú kísérhet el egy-egy küldetésre (így nagyon nem mindegy, hogy kik azok, érdemes mindig az adott feladatra alkalmas karaktereket vinni), a játék előrehaladtával egyre nagyobb banda lesz körülöttünk. Bizonyos alapvető képességű emberekre, mint mondjuk a robbantós vagy az orvos gyakrabban lesz szükség, míg például a mérnök csak speciális utakat tesz szabaddá drótvágó képességével, vagy éppenséggel elvághatja a telefonzsinórt, megakadályozva az ellenséget az erősítés hívásában. Szerencsére az aktuális csapattagok akár még harc közben is tetszés szerint váltogathatóak, szóval akkor sincs eszelős gond, ha három orvossal mentünk bankot rabolni… Természetesen embereink is folyamatosan fejlődnek, és nem utolsó sorban egyszerre több képességet is képesek lesznek elsajátítani. Folyamatosan haladnak előre a ranglétrán, helyüket újoncok veszik át, lesznek alvezérek, sőt még saját consigliere-nk is lesz Tom Hagen személyében.

A kezelés az előző részhez hasonlóan számtalan közelharci elemet, valamint tűzharcoknál egy egyszerű fedezékrendszert használ. A célzás, habár automatikus, az ellenségre fókuszálva konkrét testrészeket célozhatunk be, ea rendkívül élvezetes csoportos összecsapásokat eredményez, ahol természetesen nagy szerepet játszik a csapatmunka is. Igaz, most már regenerálódunk – ahogy társaink is –, azonban az orvos még így

## Pacino nélkül

**Mivel az első Keresztapa-program idején zajlottak a Sebhelyesarcú filmből készült játék munkálatai is, és ott egy okos szerződéssel teljeskörűen megszerezték Al Pacino virtuális létének minden jogát, csak ott tűnhetett fel a színész. Így aztán Michael Corleone itt teljesen ismeretlen fizimiskával rendelkezik, és a hangját sem a színész adja. Úgy tűnik, a szerződés elég durva lehetett, ha az EA az eltelt három évben sem tudta „feltörni a védelmet"…**





## NYEREMÉNYJÁTÉK!

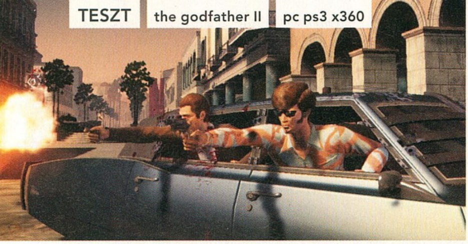
grand theft auto CHINATOWN WARS




**A Multimédia Holding felajánlásában két példányt tudunk kisorsolni a Chinatown Warsból. A jelentkezéshez elég egyetlen email a helyes megfejtéssel!**
**Cím: nyeremenyjatek@576.hu**
**(GTA tárggyal)**

**A kérdés:** ***Hány platformon tette tiszteletét eddig a GTA-sorozat?***

**BEKÜLDÉSI HATÁRIDŐ**
**2008.05.12**



■ A Beatles megjelenése a játékban látható frizurákra is kihatással van



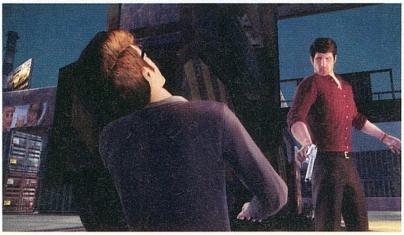
is nélkülözhetetlen eleme a viadaloknak, nélküle a hevesebb tűzharcoknál hamar a kórházban találhatjuk magunkat. Ellenben az első rész bosszantó hibáit kiküszöbölték, így már nem fordulhat elő, hogy egyetlen shotgunlövés egyben véget is vet a gondosan felépített küldetéseknek. Oké, az a realisztikus, de ebben az esetben boldog vagyok, hogy a játékélmény győzött a valósághű világ felett.

A számos fegyver idővel fejleszthető is lesz, mindössze a titkos helyszíneken fellelhető extra cuccokat kell megtalálni. Azonban nem csak a konkrét fegyverek javulnak, de az arzenálunk is: sorra gyűjtjük majd a jobbnál jobb lőfegyvereket, és persze a bombákat, valamint molotov-koktélokat. Közelharci technikáink is folyamatosan bővíthetőek, így idővel egyre izmosabb horgokat, egyeneseket oszthatunk ki. Az előző részhez hasonlóan a harc része a megragadás, és az innen kivitelezett brutálisabbnál brutálisabb mozdulatok, mint térdelés vagy a falnak hajítás. A brutális elemek közé sorolható a szimpla fojtogatás is, vagy a kiszemelt áldozatok nyakának kitörése, de számos durva kivégzési formát is kivitelezhetünk nem csak pusztakézzel, hanem akár gépfegyverekkel is – a fickó torkán ledugva a csövet…

Az egyetlen elem, ami tényleg zavaró e téren, az az ugrás teljes hiánya, és hogy ennek következtében mennyire be lett határolva egy-egy helyszínen, hogy merre

**Brutális közelharc, géppuskázás sz águldó kocsiból, vad ékszerrablás – tombol a maffiaromantika!**

mehetünk. Elég frusztráló tud lenni egy küldetés végeztével ugyanazt az ágas-bogas utat visszafelé is megkeresni az épületben vagy létesítményben, ahelyett, hogy szimplán ugranék kettőt-hármat mint



a GTA-sorozatban, vagy ha már itt tartunk, bármelyik, nagyobb tereket használó akciójátékban.

A kocsik vezetése nem sokban különbözik az első részben megszokottaktól, a sebességérzet megvan, és szerencsére a fizika is korrekt. Zavaró tényezőként megjegyezném viszont, hogy a rendőrök vagy nagyon hanyagok, vagy egyszerűen le sem lehet vakarni őket, átmenet nem nagyon van. A látványos autós üldözések, mikor a csapattársaim az ablakon kihajolva lövöldöznek gépfegyverekkel, mindenesetre még mindig ott vannak a szeren. A vezetések, különösen a hosszú, sok perces pöfögések gyakoriságát alaposan leszűkítették, így akinek az olykor öt perces, eseménytelen utak jelentették az első rész legnagyobb hibáját, azok megnyugodhatnak, itt nem követték el ugyanazt a bakit.



## Online is!

**Az EA a megjelenés napján már ingyenesen letölthetővé tesz egy kis bónuszt, mellyel elérhetővé válik a 16-fős Don Control névre hallgató online multiplayer lehetőség. Az egyjátékos-**



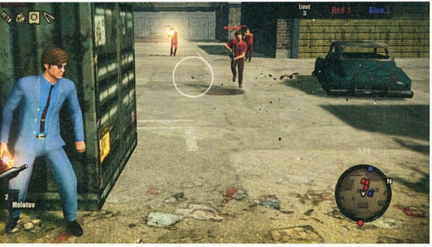
**módban látottakhoz hasonlóan itt is csapatmunkában harcolhatunk öt pályán, ám az összecsapásokat izgalmasabbá téve itt a nehezen megszerzett pénzüket tesszük fel tétként.**

### SZERVEZETT BŰNÖZÉS

Bűnhálózatunk kiépítése egyszerűen indul: el kell foglalnunk a különböző üzleteket és raktárakat. Ezeket többnyire egy másik család irányítása alatt állnak, így később, ahogy haladunk előre a történetben, egyre nagyobb horderejű védelemmel kell megbirkóznunk, létszámtól függően öt-tíz, vagy akár 15 perces összecsapásokat eredményezve. Ízléstől függően lehet trükközni is, kerítést átvágva hátulról belopakodni, utánpótlási lehetőségeket kizárva kommandózni – vagy akár gépágyúval, üvöltve a főbejáraton berohanva durvulni. Ha sikerült minden ellenséges nehézfiút leverni, nincs más hátra, mint az aktuális tulajt megkeresni, és valamilyen módon rávenni az együttműködésre, azaz megfélemlíteni. Persze mindenkinek van egy bizonyos tűréshatára, így ideális mértékig kell győzködni különböző brutális eszközökkel a pasast (vagy a hölgyet), lehetőleg minél több pénzt kisajtolva belőle. Ám, ahogy az első részben, úgy itt is könnyen túllőhetünk a célon, halott tulaj esetében pedig nem tehetünk már semmit az üzlettel, és nemsokára újra el kell foglalni, úgyhogy csak óvatosan!

Ha a Corleone család felügyelete alá került az adott üzem, érdemes testőröket fogadni, lehetőleg minél többet, de persze lehetőség szerint kevesebb költséggel, mint amennyit az üzlet maga termel. Az ellenséges családok támadásaira folyamatosan számíthatunk, így nem elég elfoglalni egy-egy raktárat vagy üzletet, hanem állandóan meg is kell védeni azt. Tekintve, hogy üzemeinket komolyabb kaliberű ellenséges családtagok is betá-



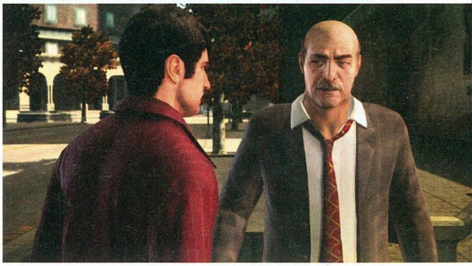









**Habár grafikailag nincs az abszolút csúcson a játék, a tűz és a fontosabb karakterek arca remekül van kidolgozva.**



madják, a testőrök önmagában csak késleltetik az elfoglalást, de teljesen visszaverni általában csak mi tudjuk őket személyesen. Egy idő után persze elég monotonná válna az állandó védelem a sztorivonal követése és a többi üzem foglalása mellett, ám szerencsére van rá lehetőség, hogy csak néhány erősebb emberünket küldjük oda rendet tenni. A játék utolsó harmadában a Don's View térképen olykor már öt-hat támadást is vissza kell vernünk egyszerre, és eközben akár az ellenség betámadását is elrendelhetjük – mi pedig mindig oda száguldhatunk, ahol a legnagyobb szükség van ránk. Ilyenkor persze nem garantált a siker, és csak a minimális összeget kaphatjuk meg győzelemkor. Érdemes arra külön figyelni, hogy ugyanabból a fajta üzlethálózatból (például fegyverbolt, ékszerüzlet) egy láncolat együtt pénzszorzót is adhat, valamint extra ajándékokat, mint mondjuk az igen hasznos golyóálló mellény.

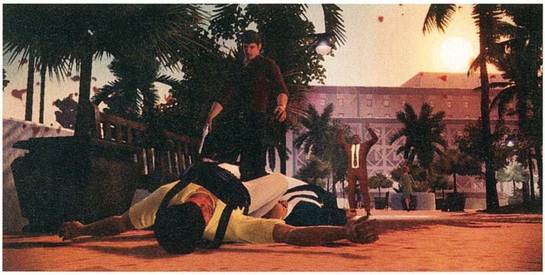
## CSALÁDOK LIKVIDÁLÁSA

A fő küldetéseken, és az üzletek elfoglalásán túl egyéb lehetőségek is nyílnak, mint nagy kedvencem, a bankrablás. Ez az egyik legnagyobb buli a játékban, csak jól szervezettnek és ügyesnek kell lenni, hogy a pénzzel eljussunk hazáig, mert a rendőrök ilyen mókák után – érthetően – hatalmas erőkkel nyomulnak ránk. Szintén extra lehetőség a – speciális ikonokkal jelölt – gyalogosok megszólítása, akik rendre valamilyen szívességet kérnek általában pénzért cserébe. Ilyen apró küldetés mondjuk, hogy valakit elpüföljünk, vagy mi több, meg is öljünk, vagy mondjuk hogy egy üzletet felrobbantsunk, vagy szimplán szabotáljunk. Akadnak simlis államfők és korrupt rendőrkapitányok is az utcákon, akiknek szívességet téve egy-egy bónuszjutalomban részesülhetünk. A kedvencem az volt, mikor egyszeri alkalommal embereink azonnal meggyógyulnak a harcban. Érdemes lefizetni rendőröket is, hiszen akkor nem csak nem zaklatnak minket egy-egy akció során, de akár még a segítségünkre is lehetnek egy-egy komolyabb tűzharcban.

A kulcsikonnal jelölt járókelők a jutalompénzen túl még fontos információval is szolgálnak, mégpedig hogy egy-egy ellenséges családtag hol tartózkodik, és hogy hogyan lehet megölni. Egyszer egy olyan figurába ütköztem, akit le kellett lökni egy magaslatról, és ha bármilyen más módon öltem meg, regenerálódott. Így gyengíthetjük folyamatosan az ellenséges családokat, kiirtva a tagjaikat, ami megkönnyíti a területfoglalást. Végleg leszámolni csak akkor lehet velük, ha egy adott család összes érdekeltségét átvettük. Ilyenkor megtámadhatóvá válik a főhadiszállásuk, ahol egy komoly harc megnyerése után magát az ellenséges dont is le kell vadászni, majd végül fel kell robbantani az épületet. Összesen öt maffiacsaládot kell eltörölnünk a játék során.

## KELLEMES FOLYTATÁS

A Godfather II beváltotta a hozzá fűzött reményeimet. Egyrészt megkapjuk az előző epizódból ismert akciórészt, kibővítve egy stratégiai résszel és meglepően mély RPG-elemekkel. Körülbelül két-három nap után ismertem ki annyira a rendszert, hogy komolyabban rákapjak, de onnantól nem volt megállás. Igaz, a floridai küldetések a gyanúsan modern sportkocsikkal, már nem is annyira a Keresztapára, hanem inkább a Sebhelyesarcúra – vagy esetenként a Kutyaszorítóbanra – emlékeztetett, ami persze egyáltalán nem baj, csak meglepő. Technikailag talán nem lett egy kimagasló alkotás, a karakteranimációk pedig olykor egyenesen nevetségesek. Sőt, ha már itt tartunk, az AI sem fut Halo-szinten, hogy finoman fogalmazzunk. Ugyanakkor mégis látszik a fejlődés, és elismerendő a fejlesztők igyekezete a sok kis apró részletet látva, a célnak pedig amúgy is megfelel a körítés. Nem egy olyan ajánlat, amit nem lehet visszautasítani – de abszolút érdemes elgondolkodni az elfogadásán. ■



**576 értékelés**

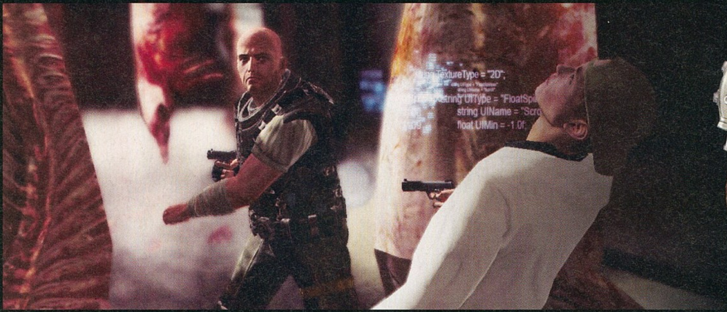
720p, dd 5.1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

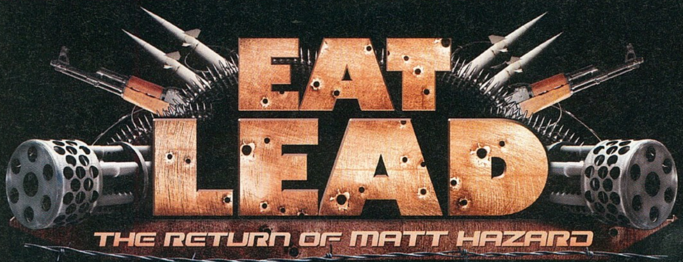
VÉLEMÉNY

Méltó Godfather-folytatás még több gengszteres akcióval és ezúttal komplexebb stratégiai elemekkel is dúsítva.

**krisztián** **8.0**








**ALAPOZÓ** Ha volt már játék, amely más programok paródiájának, a videojáték-klisék kigúnyolásának készült, az az Eat Lead. Nagy kár, hogy a humor mellett a játékmenet épp az említett kliséket idézi…




**adatlap**
kiadó **d3**
fejlesztő **vicious cycle**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 16.**
multiplayer **nincs**

Matt Hazard, a legendás játékhős annyi, a lecsúszás után ivással és önsajnálattal töltött év után újra szerepet kapott egy egész estés játékban. A '80-as évek ünnepelt sztárja a 2D platformer időkben tett szert hírnévre, melyet csak a következő évtized Matt Hazard 3D eladási rekordjaival tudott überelni. Matt gazdag lett, a játékipar óriása pedig – a MegaSoft cég –aranybányát látott benne. Mint minden ilyen sztori, az övé sem happy enddel végződik – sztárunk túlzásba vitte a partizást, majd a bukás után egy sörrel ül a kezében a tévé előtt, borostásan, koszos atlétában. Mi ez az egész? Jogos a kérdés.

## IMAGINÁRIUS NOSZTALGIA

Az Eat Lead azt vette alap ötletül, hogy egy játék fejlesztése valójában egy igazi filmforgatás, élő színészekkel, előre megrendezett akciókkal.

Az egyes szereplők pedig a valós életben celebként élő emberek és nem poligonfigurák, akiknek életét nyomon követi a sajtó – függetlenül attól, hogy épp felfelé ível a karrierjük, avagy a mélybe süllyed. A mi történetünk az utóbbi verzióval kezdődik: Matt ügynöke sajnos egyre rosszabb szerepeket hoz neki. Kiadják a Mario Kartra emlékeztető Hazz Matt Cartot, a vízipisztoly-őrület shootert és hasonló alsókategóriás tucattermékeket. Majd jön a katasztrófa: Matt lekerül a szuperolcsó játékok kategóriájába, majd teljesen kikopik az arca a közéletből. Matt ma már csak egy ápolatlan, kiégett egykori hírességé, aki álló nap rácsos trikóban és alsónadrágban, pongyolába takarózva tévét néz. Itt lép be a játékos a világba: amikor hősünk kap egy visszatérése lehetőséget kínáló hívást egy új játék készítésével kapcsolatban – ahol ráadásul Matt Hazard minden eddiginél durvább környezetben akciózhat, hála a next-gen grafikának.

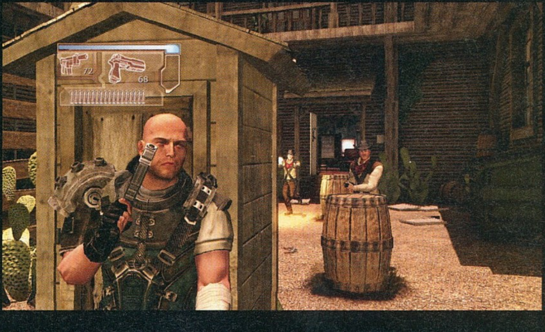
Furcsa koncepció? Az, de aki emlékszik a gyermekkorára, arra, hogy ugyanúgy tudott rajongani Duke Nukemért, mint Van Damme-ért, Commander Keenért, Luke Skywalkerért vagy épp Charles Bronsonért, az tudja, hogy a valóság és a virtuális világok között egy gyermeknek vékony a határvonal…



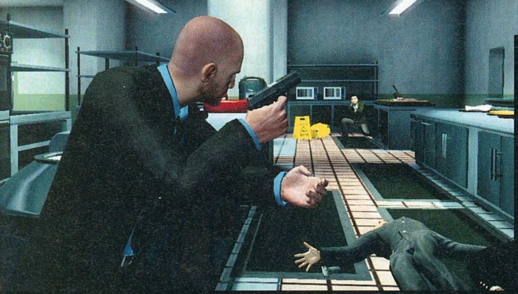
## HAZARD LAND

A szerepéből ki sosem eső Eat Lead egy külső nézetes shooter, melyet millió híres játékból kevertek ki, egyfajta paródiaként. Szinte azonnal kiderül, hogy valójában rászedték Mattet, mivel az első pálya főellensége valós tölténnyel szeretne véget vetni életének. Sting Sniperscope az, aki véget akar vetni a kalandunknak, hogy ő vegye át a helyünket a játékban – mintha csak a Metal Gear Solid 2 főszereplőcserés megoldását akarná újrajátszani.

Később egyre jobban elvadulnak a dolgok, Matt mentett állásait letörlik, Sting klónozza



**Modern fegyverrel a hatlövetűek ellen? Na igen, Matt Hazard sohasem volt a fair play híve…**

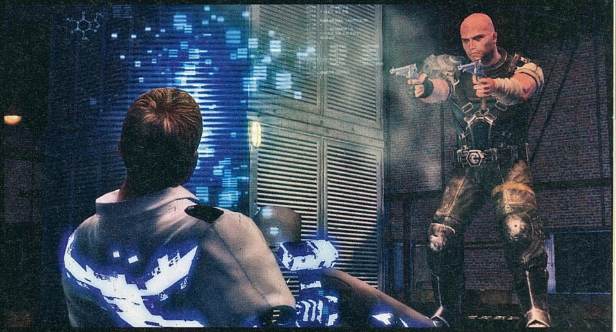




magát, nekünk csak a játék tesztelését végzők segítenek. Később Matt régebbi játékainak ellenfeleit hackeli valaki az új programba, így jelenhetnek meg kétdimenziós szörnyek, cowboyok és orosz terroristák ugyanabban a programban. Később összehaverkodunk Billel, aki saját elmondása szerint 75. szintű mágus, női szexandroidokkal csapunk össze, aztán megérkeznek az űrgárdisták, a gonosz ikrek, és végül Altos Tratus is, minden japán RPG-parodizált főellensége is.

Természetesen mindez kicsit furán hangzik leírva, de játszva csak örülünk az új környezet, új jelmezek, új ellenfelek által hozott változatosságnak. Már csak azért is, mert sajnos a játékmenettel vannak gondok – méghozzá Matt legnagyobb ellenfele: a monotonitás. Amit ma elvárunk egy akciójátéktól, azt itt is megkapjuk – lehet tereptárgyak mögé bújni, onnan tüzelni, megvárni az életerő visszatöltődését, hihetetlen mennyiségű fegyvert felvenni és így tovább. De mégis. A játék rövid ideig izgalmas, később viszont már csak az visz minket tovább, hogy megtudjuk,

■ Matt néha Hitman-köntösbe bújik, máskor űrgárdista-páncélt ölt, vagy épp cowboyjá válik



egyszerre legfeljebb kettő lehet nálunk. A sima golyós pisztolyoktól kezdve az energiapuskán át az említett vizipisztolyon és dupla Uzin keresztül, a plazma- és gránátvetőig minden megtalálható. És lövöldözni tényleg nem rossz az Eat Leadben, bár a fedezékharc kicsit körülményesebb lett a megszokottnál.

A sztori szerint a játékot – izgága filmes rendezőként – folyamatosan átírják a programozók megváltoztatva ezzel a teljes pályát, új és új

**A poénok általában nagyon ülnek, de sajnos maga a játékmenet nem tudott felnőni ehhez a szinthez**

milyen móka jön a következő sarkon. A Gears of War 2-t változatos ellenfelei tették naggyá, a Dead Space-t az eszelős horrorhangulata, a Resi 5-öt pedig a kooperatív játék – itt viszont az iparosmód letudott alapokon kívül semmi nincs. Néhány pálya után már mindenki érzi majd: egy unalmas tucatjátékot kapunk, egy extrák nélküli lövöldözést, ami a mai játékáradatban egyszerűen nem elég.

### VARIETÉ

Mint említettem, az alapozás rendben van, például fegyvereink is igen változatosak lettek, és még az sem igazán zavaró, hogy

ellenfeleket hozva ellenünk. Természetesen mindennek célja, hogy megállítsák Mattet, aki a saját életét próbálja a játékból épségben kimenekíteni. Ne csodálkozzunk, hogy a pálya elindul egy átlagos amerikai kisboltban, majd hirtelen minden western-környezetbe öltözik. A játékban még a hibák, tipikus bugok is szerepelnek, melyeket gyakorlott játékosként oly sokszor tapasztaltunk mi magunk is. Például a cowboyos környezetben a semmiből jönnek ki az ellenek a kocsmai forgóajtón, néha pedig képzavar bukkan fel, mint a régi szép időkben, amikor még nagyon sok múlott a TV-kábel stabil bedugásán.

## 8 bites kalandok

**A D3 bejelentette, hogy letölthető játékként PS3-on és 360-on is elérhető lesz a nyár folyamán Matt egy korábbi kalandja.**

**Ez egy klasszikus lövöldözős-ugrálós program lesz, amelyben robotdinoszauruszokat, veszett jetiket és szennyező anyagot okádó pingvineket kell majd levadásznunk. A címet még nem tudjuk, de Matt egyik korábbi játékáét például kölcsönvehetnék – az a You Only Live 1337 Time volt…**

### KIÁBRÁNDULÁS

Tudom, tudom a fentiek talán nem is hangzanak olyan rosszul. Végre valami új, egy játék, ami máshogy próbál megközelíteni egy százszor lerágott témát. Benne van minden, ami az elmúlt 20 évben játékban valaha szerepelt a zombiktól az óriáspolipig, és mindennek technikai megvalósítása sem rossz. Ami mindenképpen dob a programon, azok a szinkronhangok – nem tudom, hogy ilyen neveket miként sikerült megnyerni (oké, tudom: sok pénzzel), de remek lett. Legnagyobb főellenségünk, a játékot készítő cég vezérigazgatójának a hangját a sorozatsztár Neil Patrick Harris (How I Met Your Mother, Starship Troopers) adja, míg hősünk szinkronhangja Will Arnett, a zseniális Arrested Development hőse. Jó a gúnyos hangulat, ami vezérelte az alapötletet, működik a sok utalás a játékklisékre, de az összképet tekintve a Matt Hazard nem teljesít felhőtlenül. Unalmas, csőszerű pályák, buta, de aljas helyekre pakolt ellenfelek, néha bumfordi közelharc, pályáról pályára ismételgetve. Sokkal jobban is sikerülhetett volna… ■



**576** értékelés

720p, dd 5.1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Néhány remek ötlet, kellemes játékparódiák, mindez igényes külsőbe csomagolva, ám idejétmúlt, parodizálásra váró játékmenettel. Döntsd el, hogy ez a recept mennyire válik be neked…

gonzo **5.5**







# THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ASSAULT ON DARK ATHENA

ALAPOZÓ Lopakodás és akció felsőfokon: Riddick több éves kihagyás után visszatér, hogy ismét rendet tegyen az árnyékvilágban! Majdnem olyan, mint az Orange Box: az eredeti játék mellett rengeteg bónusz van a korongon.

Klasszikus anekdota: az Atari 1982-ben annyira túlbecsülte az E.T.-adaptáció várható sikerét, hogy egy hét leforgása alatt a feltörekvő vállalat részvényára 25 pontot zuhant, a legyártott öt millió (!) cartridge nagy része pedig az új-mexikói sivatag mélyére került tartós hasznosításra, mint kötőanyag. A hat hét alatt rohamtempóban, egyetlen magányos programozó által összedobott E.T. huszonhét év elteltével is rendre felkerül minden idők legrosszabb játékainak egyetemes listájára, cseppet sem jó fényt vetve az amúgy sikeres Atari 2600 platform hírnevére. Hollywood és a videojáték-ipar kiéhezett tiniként ugrott egymásra a nyolcvanas évek derekán, a feltörekvő új médiumot kihasználandó. Akkoriban sikerrel, a játékadaptációk zöme, bár nem lépett túl az árkád masinák instant akcióélményein, de kitermelt pár olyan klasszikust, amit még ma is érdemes és nem szégyenteljesen leporolni. A pettingelés valamikor a kilencvenes években szakadt meg – ahogy a házasságok zöme úgy ez a frigy is kifáradt, valamikor a 3D-korszak beköszöntése táján. Milyen is a filmek mellé csapott és a marketinghadjáratból mára már kihagyhatatlan átirat harcmezeje? Többnyire sivár és egysíkú, filmből jó átiratot készíteni lehetetlen – állították sokan. Aztán jött egy relatíve ismeretlen skandináv csapat, jött a színészi kvalitásokkal a legnagyobb jóindulattal sem rendelkező, de (állítólag) tényleg aktívan játszó zseb-Schwarzenegger és vele együtt jött az éppen feltámadóban lévő, a Dűne ázsiójára pályázó Riddick-univerzum. A tulajdonképpeni duplafilm maradandó élményt ugyan nem adott, a mellé csapott játékverzió viszont igen: a Chronicles of Riddick alaptétel a „hogyan használjuk fel értelmesen a hozott anyagot" témakörben, megszakítva azt az egy évtizedes átkot, miszerint filmből interaktív verziót készíteni csak sablonok mentén lehet – minimális költségvetésből, csontvelőig rágott kelléktárral. Ilyen hagyatékot továbbvinni nehéz, főleg ha sok értelme sincs – az Assault on Dark Athenának viszont van, vagy legalább is volt, papíron.

**adatlap**

kiadó **atari**
fejlesztő **starbreeze**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **ápr. 24.**
multiplayer **2-12**
magyarítás **felirat (pc)**

**Az alapsztori kihagyhatatlan alkotás, de a Dark Athena-fejezet bizony jóval unalmasabb lett!**

## VAKSÖTÉT

Alapozó: az Assault on Dark Athena gyűjteményes kiadás, körülbelül olyan, mint az öt különálló címet magába foglaló The Orange Box. Az AoDA tulajdonképpen remake egy extra epizóddal megdobva – a remake alapja pedig a 2004-es, később PC-re is kipakolt, de eredetileg X360-exkluzívnak szánt The Cronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Riddick kalandja érdekes egyveleget képez a klasszikus FPS szabályrendszer és a Splinter Cell-szerű






A drónokkal, robotokkal tömött űrhajóban sokkal több az akció, mint amit az alapjátékban megszokhattunk. Ez nem feltétlenül baj, de Riddick igazi előnye a lopakodás és nem a lövöldözés volt!





A Dark Athena történetszál sajnos karakterek terén is kevésbé remekel...

lopakodás között. Alapjában véve határokat nem feszegető lövölde, amely azon egyszerű alapelvet hasznosítja, miszerint kezedben a fegyver, a képernyőn a célkereszt, előtted az ellenfél, az ujjad pedig a ravaszon. És közben mégsem, Riddick például az első egy órában nem fog a kezében nemhogy puskát, de egy árva pisztolyt sem.

Nincs is rá módja: a '99-es Pitch Black előzményének szánt Escape from Butcher Bay a kilencvenes évek elején sikeres Fortress mozit éli újra, Christopher Lambertet Vin Dieselre, a futurisztikus földi lokációt pedig egy idegen bolygóra cserélve. A fegyverhiány oka egy nagyon egyszerű tényre vezethető vissza: a planétán nincs semmi más, csak a galaxis legszigorúbban őrzött börtönkomplexuma, Riddick pedig bilincsbe verve érkezik az intézménybe, állandó tartózkodási szándékkal ismerve meg új otthonát. Persze nem önszántából, Riddick a távoli jövő hírhedt pszichopata gyilkosa, akit hosszú vadászat és egy nagyon busás vérdíj kitűzése után sikerül leteríteni és a Butcher Baybe transzportálni. Riddick persze már a leszállás pillanatában a szökésen töri a fejét, ahogy azt kell, a probléma csupán az, hogy a börtönből eddig még soha, senki sem lépett meg, ráadásul űrhajó nélkül a tényleges menekülés lenne az igazán nagy mutatvány. Nem beszélve az életbenmaradásról, Butcher Bay ugyanis a legembertelenebb rabok melegágya, több száz olyan elítéltet fogadva be, akiktől még a szteroidkúrára fogott őrök is félnek. Szép kilátások.

Ez volt a múlt és tulajdonképpen ez a jelen is: az Xbox 360 több ponton is súlyosan hiányos visszafelé kompatibilitási listáján hatalmas kérdőjel tátong a Riddick neve mellett. Illetve nem is szerepel rajta, talán nem véletlenül – a Starbreeze az emulációt ügyesen oldotta meg, kínkeserves toldozgatás-foltozgatás helyett nemes egyszerűséggel az egészet átpakolva az újgenerációs konzolra. Illetve konzolokra, az Assault on Dark Athena teljes értékű, ráadásul teljes egészében multiplatform kiadás, amely a három legnagyobb gép felhasználóinak ad maradandó élményt. Ez pedig elsősorban azoknak kedvez akik 2004-ben kimaradtak a Riddickből – az Assault on Dark Athena számukra 2009 egyik meghatározó pillanata lehet, feltéve, ha első ízben az alapjátékkal ismerkednek. Az EfBB az eltelt öt év alatt gyakorlatilag semmit sem vesztett a varázsából, ugyanolyan szép mederben folyó intenzív dózist kínál, melynek dinamikáját és hozzáállását sokan kiindulópontként használhatnák.

## MULTIPLATFORM

### PLATFORMKÜLÖNBSÉGEK

**Nagy különbség a három verzió között tulajdonképpen nincsen, a mezőny minden indulója változatos összképet mutat. A PC-s kiadás mellett szól a honosítás, a magasabb felbontás és a kontrollertámogatás, cserébe viszont az egész sokkal sterilebbnek néz ki. A PS3-as verzióban a textúrák és a karakterek gyakran mutatnak fura jelenséget villogás képében, az X360-as kiadás viszont szinte hiba nélkül hozza az elvárhatót.**

Ahogy tette azt a Starbreeze is, az AoDA eredetileg alig egy-két órás kiegészítésnek indult aztán az elhúzódó fejlesztés és a kényszeredett kiadóváltás alatt teljes értékű folytatás vált belőle. Legalábbis állították ők, az igazság inkább az, hogy a AoDA kampány jobbára csak egy mellékszál, körülbelül azt a szerepkört látja el, mint a PC-s játékpiacot a kilencvenes években lázban tartó expanziók. Pedig izgalmasan indul, szinte közvetlenül az Escape from Butcher Bay után véve fel a fonalat. Lőjük le, talán nem akkora meglepetés: Riddick a hosszú és kitartó küzdelem után az esélyeket meghazudtolva elhagyja a börtönt (minden









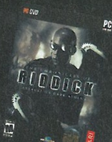


Természetesen a közelharc továbbra is nélkülözhetetlen eszköze a túlélésnek. A pengék megszerzése után meg élvezetes is lesz...

## SZÖKJ MEG TE IS!

**A CD Projekt felajánlásából egy darab PC-s verziójú Chronicles of Riddicket tudunk kisorsolni. A jelentkezéshez egy dolgod van: a szokásos címre, vagyis a nyeremenyjatek @576.hu-ra küldött levélben helyesen válaszolni a következő kérdésre:**
***Mi volt a Pitch Black filmben lezuhant űrhajó neve?***

**Tárgy: Riddick**
**A beküldési határidő: május 12.**




idők egyik legintenzívebb végjátékában), de olyan messzire nem jut, a mélyűrben való sztázisos barangolás alatt hajóját megcsáklyázzák, ráadásul nem is akárki, hanem egy számára régi ismerősnek számító fejvadász. Vagyis Riddick ismét szökni kényszerül, fix börtön helyett börtönhajóból, örök helyett droidok elől.

### ROBOTOK

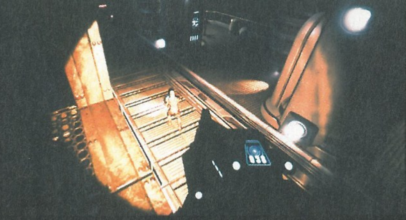
Az AoDA ezt sacc-per-kábé öt, nagyon maximum hat óra alatt vezényli le, ami kifejezetten tisztességes játékidő – a számok tükrében tényleg az, az élményt tekintve viszont messze nem. A Starbreeze ismét megpróbálta elsütni az „első pár szinten nem adunk a kezedbe fegyvert" témát, ezúttal is Riddick ökleit vagy a felszedhető közelharci fegyvereket erőltetve, nem túl sok sikerrel. Az első probléma maga a helyszín, egy nagyon kicsi és nagyon zárt térben különösebben varázsolni nem lehet. A kicsi természetesen futurisztikus méretekben értendő, a börtönhajó akkora, mint a tengeri flotta legnagyobb bestiái, vagyis papíron nagy és tényleg képes több emelet magas termeket felvonultatni, de messze nem akkora változatosság mellett, mint azt tette egy bolygón. Ez persze logikus, csak épp nem teljesen szórakoztató, az AoDA az esetek többségében fémlapokkal borított és kevés fényforrással ellátott szűk tereket kínál, azt is folyosószerű elrendezésben, piszkosul lineárisan, többszöri visszamászkálással. Az EfBB nagy érdeme a missziórendszere volt, a többi rabnak tett szívességek sok beszélgetést, még több járkálást és temérdek harcot követeltek meg, az Assault on Dark Athena ebből viszont alig tudott valamit értelmesen továbbvinni. Mászkálni most is fogsz, de leginkább csak ugyanazon az öt-hat folyosón, macska-egér harc helyett inkább agresszívan támadva.

**A multiplayer egyik játékmódja, a Pitch Black nevű felejthetetlen, de a többi mód elég felesleges lett**



Az AoDA mesterséges intelligenciája siralmas lett: az ellenfelek többsége távolról irányított android, akik lézerirányzékkal és zseblámpával (a hőlátás nem divat?) járják monoton járőrútjukat, betolakodó után kutatva, te pedig értelemszerűen akkor jársz a legjobban, ha nem futsz ki vérgőzös barbár módjára a fedezéket elhagyva, hanem szépen, csendben, egyenként intézed el őket. Az EfBB-ben ez remekül működött, itt viszont csak ritka alkalmakkor. Ugyan a közelharci fegyveres kivégzések továbbra is látványosak és effektívek a maguk hatásvadász módján, de a legtöbbször nem lesz alkalmad kihasználni őket. Mert nem férsz el, mert túl sok az ellenfél, vagy mert belefutsz abba a két fázisból álló rutinba, amit AI szintjén a droidok és katonák ismernek: vagy fedezék mögül eregetik a golyót, vagy a történelem legbénább futóanimációjával korcsolyáznak az arcod-

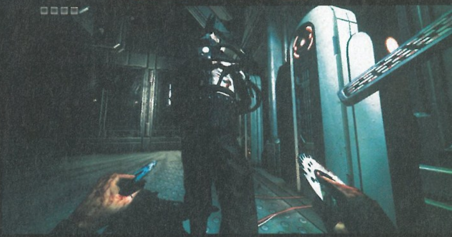




Nem a képeink homályosak, a játékban használt grafikus szűrő eredményez ilyen „hangyás" képet







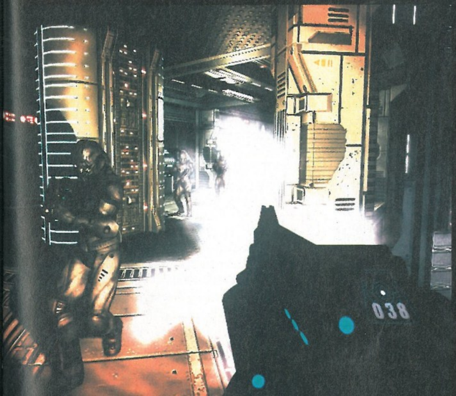
ba, agyaggalambként várva a halált. Ezt pedig talán a Dark Athena is érezte, mivel minden eddiginél több fegyvert ad Riddick kezébe, az első húsz perc után pisztollyal, shotgunnal, gépfegyverrel és sokkolóval bővítve az amúgy hatalmas arzenált, a lőszerutánpótlásról is komolyan gondoskodva. A Riddick-formula viszont ettől a rendszertől idegen, a lopakodást a háttérbe szorítani akkor talán nem érdemes, ha maga az FPS-mód nem tud kiemelkedni a középszerűségből. Főleg a történetvezetés terén, az AoDA a legnagyobb jóindulattal is csak utólagos elképzelésnek nevezhető, temérdek logikai buktatóval és átgondolatlan részekkel. Nincs benne egy igazán karakteres alak sem, a jelenlévők mind kartonpapírból kivágott panelszereplők, akik hozzák a szokásos „káromkodok minden mondatban, mert ettől leszek kemény" rabséma kliséket. Az AoDA még ezt is frusztrálóan adja elő, régi ismerősökként kezelve szinte mindenkit úgy, hogy korábban szó sem volt róluk, a köze-

## Riddick krónikái

**A játékok és a két film (Pitch Black, Chronicles of Riddick) korántsem jelenti azt, hogy a kopasz hős világa, története mindössze ennyiből áll. Dark Futy címmel egy**



**DVD-re készített anime, egy Slam City néven futó Flash-videó és a ritka Into Pitch Black tévéfilm egészítik ki a sztorit.**



pesen megkoreografált átvezető animációk után pedig rendre nem adva támpontot a továbbjutást illetően. Ugyan a napló (elvileg) mindig tartalmazza az aktuális misszió leírását (PC-s verzió esetében magyarul), de sokszor említést sem tesz az irányról vagy a következő helyszínről, céltalan barangolásra kényszerítve csak azért, mert nem sikerült észrevenni egy sötét sarokba bújtatott kiszögellést vagy szellőző járatot.

### KOLLEKTÍV LOPAKODÁS

A Butcher Bayből való menekülés emlékezetes és maradandó élmény, de a 2004-es Xbox Live térhódítás fényében talán valami hiányzott belőle: a multiplayer. Legalábbis egyesek szerint hiányzott, a nép akarata most érvényesül, az Assault on Dark Athena a többjátékos porcióról is gondoskodik de… de pontosan úgy, ahogy tette azt a Darkness, a Brothers in Arms vagy tulajdonképpen bármelyik olyan újgenerációs fejlesztés, amely vagy kizárólag szinglinek indult, vagy a téma okán nem teljesen alkalmas arra, hogy egynél több humánt fogadjon magába. A Riddick márpedig remekül teljesíti az utolsó kategóriát, hiszen a lopakodás a legjobb esetben is csak olyan formában izgalmas, amelyre a Splinter Cell talált rá. A Starbreeze is megpróbálja a saját útját járni, több-kevesebb sikerrel, a sablon stílusokon felül (CTF, Deatmatch) az egyedi Pitch Black módozatot találva fel. A Pitch Black tulajdonképpen klasszikus macska-egér játék, a véletlenszerűen kisorsolt Riddick a sötétben lopakodva kellene, hogy kivégezze a többiek által irányított őröket. Riddické az válhat, aki sikeresen elteszi láb alól, őt megtalálni a sötétben viszont nehéz: a fegyverekre szerelt lámpák csak minimális területet világítanak be, ráadásul a legnagyobb reflektorral a leggyatrább pisztolyok rendelkeznek, vagyis a csapatmunka létfontosságú – kellene hogy legyen, de a gyakorlatban sokszor nem az. Az AoDA multiplayer módja gyaníthatóan a cirka öt aktív felhasználóval rendelkező Turok- és a Darkness-multiplayer sorsára jut, nem véletlenül.

## MÁSVÉLEMÉNY

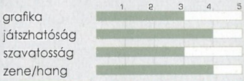
### GRATH A SÖTÉTBEN

Nekem anno kimaradt a Riddick, csak Sasa lelkendezéseit hallgathattam órákon át, hogy a kopasz, mélyhangú fickó micsoda mesés játékban kapott helyet. Most kipróbáltam, és tényleg, igaza volt: az Escape… epizód hangulatos, izgalmas, tökéletesen ötvözi az akciózást és a lopakodást. Remek karakterek, néhány pompás pálya – kihagyhatatlan! A Dark Athena fejezet meg? Olyan, mint a demó (konzolokon elérhető). Sötét, szűkös, egyhangú. Én Wilsonnal szemben várom a multiplayert is, hisz a Splinter Cell 2 többjátékos-módját heteken keresztül nyúztuk.

Pedig a csomag egyáltalán nem rossz, az Escape from Butcher Bay még mindig előremutató és korszakalkotó darabja az előző generációnak, a HD-érába feltupírozott verziója pedig ma is megállja a helyét. Talán már nem annyira vadítóan szép és intelligens, de van olyan változatos és egyedi, hogy megérdemeljen egy második esélyt, egy elsőt pedig kötelezően azoktól, akik még nem találkoztak vele. Kár, hogy az Assault on Dark Athena nem nő fel a feladathoz, olyan pótlólagos tartalommal bővítve ki Riddick kalandját, amelyre ekkora szükség nem lett volna. Valami jobb, ha a sötétben marad – Riddick úr kétség kívül ott érzi magát a legjobban.

**576 értékelés**

720p, dd 5.1




VÉLEMÉNY

Az Assault on Dark Athena leginkább azoknak lesz nagy élmény, akik kihagyták az első részt: a multiplayer és a rövid történet csupán elhanyagolható bónusz, az igazi látványosság továbbra is a Butcher's Bay!

W

**8.0**





# RED ALERT 3
## ULTIMATE EDITION

**ALAPOZÓ** Először bejelentették, majd leállították a fejlesztést, és hivatalosan is törölték. Nemrég azonban a PS3-as Red Alert feltámadt hamvaiból, és a játék már a boltokba is került.





■ A grafika jóval látványosabb lett, mint a másik csapat által készített 360-verzióban

**adatlap**
kiadó **ea**
fejlesztő **ea los angeles**
platform **ps3**
megjelenés **márc. 28.**
multiplayer **2-6**

Sokáig úgy tűnt, az EA-nek valamilyen érthetetlen oknál fogva beletörik a bicskája a Red Alert 3 PS3-ra való átírásába, ám a korábbi sajtóközleményt, miszerint végleg parkolópályára küldték a legendás sorozat e verzióját hamar sokkal örömtelibbre cserélték. Az Ultimate Edition alcímmel megtoldott PS3-as változat lesz, illetőleg lett a játék legjobb, legtöbb extrával felturbózott változata – beleértve a PC-s verziót is. Bár a játék a rajongók erőteljes unszolása ellenére sem támogat konzolon egeret, az egységek kommandírozását sikerült valóban olyan kézre állóan megoldani, hogy az irányítási rendszer behatároltsága, vagy túlságosan bonyolult volta se tántorítson vissza egy kezdő stratégát sem. Hiába, látszik, hogy a Battle for Middle Earth-ökkel, Command & Conquerekkel rengeteg szisztémát kipróbáltak, a RA3-ban pedig a legjobban bevált dolgokat finomították tovább.

**Bár játszhatóság terén a PC-t nem lehet Red Alert-ben megverni, konzolon ez lett a jobb verzió!**

Az egy kattintásos rendszer, illetőleg hogy az X hosszan nyomva tartásával kis félkört rajzolhatunk a kijelölendő egységek számára, valamint hogy egy gyors almenüből bármikor azonnal elérhetjük bármely egységtípus teljes palettáját, tényleg nagyban megkönnyítik a kontrollt. Nyilván nem érhetünk a PC-s klikkelőbajnokok nyomába, de mégis minden taktikát könnyedén megvalósíthatunk – az irányítási szisztéma legalább olyan jó, mint a Halo Warsban.

### SZEBB, TÖBB, VÁGATLANABB

A fejlesztők szerint a későbbi megjelenésnek hála igazán ki tudták aknázni a PS3 grafikus magjában rejlő képességeket, így elvileg ez a legszebb verziója a játéknak. Hát, hogy őszinte legyek, szerintem a látvány legfeljebb egyenrangú egy bika számítógépen látható vizualitásnak, nem lettek részletesebbek az épületek, egységek, az effektek viszont valamivel látványosabbak a 360-as verzióénál. Az egyetlen egyértelmű fejlődés a vízfelületekben kereshető, itt tényleg csodásan fodrozódó hullámokat láthatunk, melyek még a PC-s verziót is felülmúlják, ez pedig nem elhanyagolható apróság egy olyan játéknál, ahol az események jelentős része nem a szárazföldön zajlik. A három különálló, egyenként kilenc-kilenc küldetésből felépülő hadjárat módot természetesen most is végigjátszhatjuk egy bajtársunkkal vállvetve, ha lehetőségünk van rá, mindenképpen ezt a módot válasszuk, hisz teljesen más élmény egymással társalogva, taktikát megbeszélve szisztematikusan felőrölni a gépi intelligenciát, mint magányos farkasként. A multis csatározásokat tovább javítandóan ráadásul a PS3-as verzióban több, korábban nem látott térkép is helyet kapott, sőt, várhatóak újabbak is, ráadásul az első csomag teljesen ingyen és bérmentve lesz letölthető. További apró figyelmesség, hogy a Blu-ray lemezen helyet kapott jó pár „így készült" videó, valamint a játék teljes különálló – és zseniális – soundtrack listája is!

### BEST ON PS3?

Bár igazán jelentős eltéréseket nem tapasztalhatunk a PS3-verzióban, a két konzolverzió közül feltétlenül ezt érdemes előnyben részesíteni az X360-as változattal szemben. Reméljük, a PC-re a napokban megjelenő Uprising kiegészítő is hasonló, extra tartalommal felturbózva lesz majd elérhető. ■

■ Az X360-as verzió idéző menü kicsit gyorsabb lett, így segítve a taktikázást




**576 értékelés**

1080p, dd 5.1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Nevéhez hűen ez lett a legjobb elérhető Red Alert 3-verzió. A szuper irányítás és kimagasló hangulat miatt a konzolon stratégiaszűzeknek is bátran ajánlhatjuk.

greg5 **8.2**







# RED ALERT 3 UPRISING





**ALAPOZÓ** Na de mi történik, miután megnyerted a háborút? Kapsz egy kiegészítő lemezt – ebben az esetben egy nem túl kiemelkedőt; bár Holly Valance azért elviselhetővé teszi az egészet!

Mi volt a Red Alert 3 legjobb vonása? Az, hogy az egész játékon végigküzdhettük magunkat egy online cimborával, minden egyes küldetés erre volt kitalálva. És mit gondoltok, az Uprising négy új minikampányának küldetései közül mennyi viszi tovább ezt a vonalat? Egész pontosan, ha mindent beleszámolunk, zéró. Ezt hogy gondolták?!

Persze illetlenség rögtön pofonnal nyitni a tesztet, de mit tegyek, amikor én erre készülve álltam neki a tesztelésnek?! Mert amúgy pályából van elég, már ha tudomásul vesszük, hogy ez egy kiegészítő, és így sem árában, sem tartalmában nem veri az alapjátékot. Igaz, a négy kampány jól hangzik, de mivel ezek mindegyike három vagy négy küldetés hosszúságú, a játék ugyanennyi délután alatt több mint kényelmesen végigjátszható.

A legjobban előre a negyedik kampányt vártam, ahol nem a szokásos bázisépítés-bombázógyártás-roham kottára épül fel a játékmenet, hanem megpróbáltak egy akció-RPG-t csinálni a Red Alertből. A központi alak itt Yuriko Omega, a japánok szuperképességű miniszoknyás tinilánya. Ő négy pszí-képességgel felruházva járja a vidéket, és értő kezeink alatt fémforgácsot varázsol minden tankból. Három pályát kapunk csak, azok sem valami hosszúak – pedig ebben volt fantázia.

Ezek után az ember beleveti magát a három oldal – szovjetek, szövetségesek, japánok – külön kis kampányába, de itt hamar elveszik a kedvét az élettől. Oké, megemésztettem, hogy nem lehet kooperatív-módban nyomni a játékot, de ezzel együtt nem feltétlenül kellett volna áttérni a fantáziátlan, a kapsz-egy-marék-egységet-és-kommandózz megbízások tömkelegére. Ráadásul az a néhány klasszikus, bázisépítős-hódítós küldetés is borzalmas lett, hibás scriptek és szinte azonnal az egekbe szökő nehézség jellemzi a dolgokat. Szinte percenként kell majd menteni, már rögtön a nyitó, mindenképpen lejátszandó küldetésben is, annyira rosszul van felépítve és narrálva minden.

## Yuriko Omega

**Az Uprising messze legélvezetesebb kampányának hősnője kísérletezések során kapta képességeit. A lebegő lányka egyszemélyes hadsereg: tankokat hajigál, ellenséges egységeket bájol el, pszí-bombákkal dobálózik. A három küldetés, ahol terelgethetjük, az Uprising messze legjobb minikampánya; ebből egy maxit is elfogatunk volna…**

### adatlap

kiadó **ea**
fejlesztő **ea la**
platform **pc**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **nincs**

A kiegészítőben még lapul egy tonna pálya, melyeken történet nélkül a gép ellen vívhatunk csatákat. Ezeket a fejlesztők a Commander's Challenge játékmódban összefűzték, itt vagy negyven pályán keresztül, megszabott időre kell teljesítenünk, de hiába a változatos terepek meg a néhány új egység, ez nem menti meg a dolgot. Ha már egységek, ezek tényleg jól sikerültek, legyen szó az óriási japán légierődről, a ruszki oldalkocsis motor-ágyú kombinációról vagy a jólfésültek fagyasztós gyalogosáról.



■ **Mivel a kampányok igen rövidek, az úgy egységek kitanulására csak a Commander's Challenge játékmód sztori nélküli részében van esély**

A videojelenetek még mindig megteremtik a vidám, néha már önparódiába hajló alaphangulatot, bár azt nagyon sajnáltam, hogy – bár elvileg a szövetségesek győzelme a kiindulópont –, David Hasselhoff elnököt nem látjuk többet. Van viszont Holly Valance hírolvasónak beöltöztetve!

Technikailag a játék természetesen a Red Alert 3 szintjét hozza, két megemlítendő dologgal. Az egyik, hogy semmiféle multiplayer nincs benne, tehát nemcsak a kooperatív-módról kell lemondani, hanem az általában színvonalas új térképeken is csak a gép ellen vívhatunk csatát. A másik, hogy a játék csak online lehet letölteni – a boltban megvett dobozban is csak egy kód van.

Kedvező ár, néhány élvezetes küldetés, pár új fantáziadús egység – ez önmagában jól is hangzik, csak az a kár, hogy a mérleg szemközti serpenyőjében is van jópár dolog. Miért nem lehetett több Yuriko-küldetést csinálni (és miért nincs itt alapból térkép?!)? Miért van ennyi, szinte játszhatatlanná scriptelt küldetés? Miért ollózták ki a multit úgy, ahogy van a játékból? Reméljük, ha lesz második expanzió is, ott direkt a kooperatív élményre mennek rá, és az Uprisingből nem sok minden marad. Valance kisasszonyt kivéve – ő maradhat… ■



### 576 értékelés

p4 2.2 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

1 2 3 4 5
grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Van néhány remek új egység, néhány csini hölgy a videókban, de a pocsék küldetések és a multiplayer lehetőségek teljes hiánya miatt azért nem az év kiegészítője…

grath **6.0**




**ALAPOZÓ** A világ egyetlen igazán játszható konzolos stratégiai játéka igazi Nintendo-bájjal, egyenesen GameCube-ról importálva. A New Play Control itt tényleg hasznos és érdemes újítás volt!

**adatlap**
kiadó **nintendo**
fejlesztő **ead**
platform **wii**
megjelenés **febr. 6.**
multiplayer **nincs**



A Mario Tennis mellett a Pikmin a Nintendo második újrája! Szerencsére ez esetben a Wii-re való adaptálás, a New Play Control brand megjelenése jót tett a játéknak. A 480p-s grafikai lehetőség miatt a látvány szebb lett, a mozgásérzékelős kontroller miatt pedig egy sokkal kezelhetőbb, több, mélyebb stratégiai lehetőségekkel bíró program vált az amúgy is tartalmas Pikminből!

### EGY ÚJSZÜLÖTTNEK MINDEN VICC ÚJ

A Pikmin Shigeru Miyamoto kreatív korszakának egyik legzseniálisabb ötlete volt. Persze a világ és maga a játék nem vetekszik a Mario-univerzum bájával és sikerével, mégis az első élvezetes stratégiai játéknak nevezhető konzolon!

A Pikminben Olimar (a japán eredetiben épp Mario visszafelé olvasva, nálunk picit más) a kis űrhajós lezuhan hajójával és 30 napja van arra, hogy az alkatrészeket összeszedve visszajusson bolygójára. A feladat végrehajtásában segítségére lesznek az apró pikminek (tudtad? – Pikminnek Miyamoto kutyáját hívták). A fűszálnál is apróbb lények nem az eszükről híresek, arra azonban alkalmasak, hogy nagy számban elkalapáljanak bárkit, illetve tárgyakat hurcolásszanak a hátukon. Mindezek mellett egyetlen dologra hallgatnak, egy dolognak engedelmeskednek. Ez nem más, mint egy síp amit Olimar megveszekedetten fúj, ha kell, ha nem. A sors fintora, hogy számomra elképzelhetetlen, hogy a fenébe képes egy üvegsisak alatt fütyörészni úgy, hogy zeng az egész világ, másrészt fogalmam sincs mi lesz, ha netalán kiejti a szájából a sípot, ami a búra alatt majd elérhetetlenül gurul ide-oda. Mindegy, a teszt szempontjából ez lényegtelen…

Ami viszont fontos, az a három különböző színű pikmin, amelyek az eltérő egységeket jelentik a játékban. A piros színű immunis a tűzre. Az ő segítségükkel simán nekieshetünk azoknak az ellenfeleknek, akik tüzet fújva próbálják megkeseríteni az életünket! A kék pikminek képesek a víz alatt lélegezni, így mások által elérhetetlen helyekre juthatunk velük, míg a sárgák bombákat cipelhetnek, illetve lerakhatják vagy elhajíthatják azokat. Az ő segítségükkel kőfalakat omlaszthatunk le, illetve a nagyobb rovarok elpusztításában is létfontosságú a taktikus használatuk.



Pikminekhez úgy jutunk, ha kihúzzuk a földből a kiálló színes végüket. Pár apró szolga után már jóval egyszerűbb dolgunk lesz, hiszen a rét virágait lebontva újabb és újabb pikminekhez juthatunk.

**A Mario Tennis Wii-s verziója semmi jót nem adott, a Pikmin viszont sokkal játszhatóbb lett ettől!**

Minden pályát napnyugtáig kell teljesítenünk és még az utolsó napsugár kihunyása előtt vissza kell terelnünk a regimentet a kis ufóig, hisz segítőink felpakolása komoly előnyt jelent a következő helyszínen. A pályákon több részfeladatunk is van: egyes alkatrészek megszerzéséhez van, hogy többször vissza kell térnünk, mivel alaphelyzetben nem rendelkezünk mondjuk a szükséges sárga pikminnel így robbantani csak 2-3 másik alkatrész összeszedése után lesz lehetőségünk. Minden egyes tárgyon, alkatrészen található egy szám, ami azt mutatja, hány pikminre van szükség az elmozdításához.



■ **Sajnos a látványvilág az első generációs GC-időszakot idézi. Magyarán: ronda**








■ Az új Wii-t kihasználó irányítási metódus remekül bevált, sokkal könnyebben, gyorsabban lehet terelgetni piciny nyájunkat




■ A második rész sokkal látványosabb, sokkal élvezetesebb volt. Az is jön, de persze a Nintendónak sokkal jobb, ha mindkettőt el tudja adni megint...

Az alapjában véve kevés pályát így rengetegszer bejárunk majd ám valahogy mégsem érezzük monotonnak, unalmasnak az egészet. A feladatok, a pikminek arányának állítgatásai (az, hogy adott helyzetben melyik fajtából mennyit viszünk magunkkal, az meghatározó lesz), az egyre több megnyíló terület mindig új kihívások elé állít. Egyetlen gondunk csak és kizárólag az idő szűke lehet. Sajnos a játék elején még nem tudjuk, hogy milyen ütemben érdemes haladni és lehet, hogy az utolsó pár pályán ébredünk rá, hogy sajnos eddigi erőfeszítéseink hiábavalóak voltak és Olimar sosem érhet majd haza!

## ÚJ KONTROLL, TÖBB LEHETŐSÉG

Konzolon stratégiai játékkal játszani nem a legjobb dolog. Egy-két eredményesebb próbálkozás ellenére (mint mondjuk az egész kezelhető Halo Wars) nem sikerült érdemi eredményeket elérni egyetlen programnak sem! Mindez természetesen az irányításnak köszönhető, hiszen az egér-billentyűzet kombináció a klasszikus RTS-ek esetében sokkal nyerőbb megoldás, mint a kontroller. A cél tehát olyan stratégiai játékot készíteni, ami nem a klasszikus PC-s sémát követi, de mélysége van, gondolkodásra késztet. A Pikmin egy új koncepció gyümölcse, ami, bár nem túl mély (hisz csak három egységtípus van), mégis képes gondolkodásra késztetni és stratégiai játékok hangulatát árasztani. A mozgásérzékelős kontroller miatt most már pofonegyszerűen irányíthatunk mindent. A Mario Tennisben a Wii extra lehetősége semmi újat nem adott, itt viszont megtáltosodott, felpörgött a tempó. Pillanatok alatt szedhetünk fel bármit, villámgyorsan terelhetjük seregünket!

Persze aki tízféle tankhoz, kiterjedt bázisépítéshez, kutatás-fejlesztéshez szokott, annak ez talán kevés lesz; én mindenesetre egyetlen pillanatra sem éreztem, hiányát ilyesminek. Elvesztem a világban, a feladatok megoldásában és a tényleg tündéri karakterek társaságában! Egy szó, mint száz az új kontrollerrel a Pikmin hibátlan lett... de!

## ÉS AZ A DE!

A Pikmin csúnyácska. Az volt GameCube-on is, csak ott akkor még nem volt olyan hatalmas a kontraszt! A Pikmin 2 már sokkal szebb lett, de ugye az egyelőre nem kapható. Persze a grafika nem minden, ennél a játéknál meg pláne nem, mégis hiányérzete van az embernek. Ugyancsak furcsa volt a zene! Míg régen a GameCube-os időkben egyáltalán nem zavart most kifejezetten idegesített a prüntyögés. Ugyancsak kiverte a biztosítékot az időlimit, ami persze csak akkor dühíti fel az embert, ha az utolsó napon derült ki, hogy az addig a játékba ölt 10-15 órája mit sem ért! Igaz, itt legalább lehet menteni a pályák között...

Ha ezeket az apró, de bosszantó hibákat képesek vagyunk feldolgozni – és miért ne lennénk, ha egy isteni játékkal van dolgunk – akkor örömteli órákban lesz részünk! Egy legenda parádés újrájával ami, ha technológiai szempontokból nem is, de a játékmenet aspektusából simán megállja a helyét!

## A VÉGSŐ VERDIKT!

A Pikmin egy nagyszerű játék. Az újrakiadásnak ez esetben örülünk annak ellenére is, hogy már megvolt és végigjátszottuk a GameCube-os változatot, és annak ellenére is, hogy a második rész sokkal jobb volt (aki pénzszűkében van, az inkább húzza ki annak megjelenéséig)! Az új kontroll nem elvesz, hanem hozzáad a játékhoz!

A Nintendo most megint jó lóra tett! Ha nem is minden játéknál, de sok esetben a New Play Control legrosszabb esetben újrajátszatja majd a klasszikusokat, a legjobb esetben pedig megismerteti ezeket a gyöngyszemeket azokkal, akik azt sem tudják, hogy létezett valaha egy GameCube névre keresztelt király kis masina. Arra, hogy ez utóbbi megtörténjen, jó esély van, hiszen már most jóval több Wii kelt el, mint GC valaha. Olimar tehát hazatért, csak most lehet, hogy nem pár száz, hanem akár több millió ember kíséri végig holdraszállását! ■







■ Shigeru Miyamoto az előző E3-on jelentette be, hogy készül a Pikmin 3 is. Igaz, amíg a Pikmin 2 felújított változata nem jelenik meg, addig annak megjelenésére nem lehet számítani...




**576 értékelés**

480p, dd 5.1

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Ez az amiért a New Play Controlt kitalálták! Oké a nintendó pénzt akar keresni, de itt legalább okkal és joggal bocsátja áruba a portékáját!

sasa **8.5**



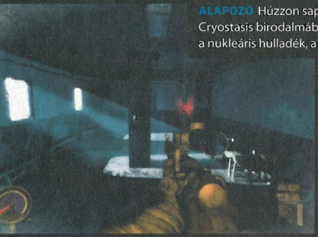




# Cryostasis

## Sleep of Reason

**ALAPOZÓ** Húzzon sapkát, sálat mindenki, nem mindennapi kaland vár minket a hó és a jég szülte Cryostasis birodalmában, ugyanis a Vivisector fejlesztőinek legújabb ámokfutásában az élőholtak, a nukleáris hulladék, a kietlen és fagyos Északi Sark, illetve sötét titkok játsszák a főszerepet…





Nem titok, hogy a keleti fejlesztéseket többnyire a középszerű tálalás jellemzi, azonban az adott téma köré felépített koncepcióik sokszor olyan zseniális alapötletekre épülnek, amit gyakran még a nyugati világ is megirigyelhet. Az Action Forms osztagának új játéka, a Cryostasis a folyamatosan fenntartott idegőrlésre és feszültségkeltésre összpontosít, amit látványos és hangulatfokozó ötleteivel, valamint egy apránként kibontakozó sztorival tesz még élvezetesebbé. A kaland 1981-ben egy sarkköri kutatással veszi kezdetét, ámbár hamarosan kiderül, hogy a szálak egészen a hatvanas évek végéig, a fogságba esett „Északi Szél" fedőnevű nukleáris jégtörő katasztrófájáig nyúlnak vissza. Fagyos, szörnyű titkok lappanganak a jégzárkában veszteglő North Wind fedélzetén…

A lelkes meteorológus és kutató, Alexander Nyeszterov kutyaszánon érkezik a vészjósló hajótest felé, ám váratlanul beszakad alatta a talaj, és egy sötét üregbe zuhan: a felszínre kecmeregve a North Wind szűk gyomrában találja magát, ahol kezdetét veszi élete legmegrázóbb kalandja. A hajó belsejét ugyanis átszövik az egykori tragédia árulkodó jelei, amelyek bár jéggé fagyott holttestekben, és fura, idegen szerzetekben nyilvánulnak meg, megkönnyítik egyedi képességekkel felvértezett hősünk dolgát.

**adatlap**

kiadó **1c**
fejlesztő **action forms**
platform **pc**
megjelenés **febr. 27.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat**

**Nem a tipikus rohanós-fedezékes-gépfegyveres FPS, de talán pont ezért kedveltük meg ennyire!**

Alex ugyanis képes a holtak testét megérintve azok halál előtti emlékeit újra átélni, sőt, meg is változtathatni azokat, ezzel elősegítve a jelenben történő továbbhaladást (például kapcsolókat, ajtókat tud működtetni, vagy a hajótest végzetes sérüléseit tudja megakadályozni). A tér-idő kontinuummal történő játszadozásból, illetve a titokzatos történet flashback-szerű „újraátéléséből" egészen parádés sztori bontakozik ki. A folyamatos frusztrációt a hideg és fagyhalál elleni védelem is tetézi, Alexnek teste optimális hőfokáról is gondoskodnia kell. A bal alsó sarokban található indikátor folyamatosan tájékoztat az aktuális helyzetről, és ha túl alacsony értéket mutat, szinte minden érintésre ügyelnünk kell – beleérve a jéghideg ajtókat, korlátokat, és falakat is. Ezt ellensúlyozandó, minden fényforrás, gépezet, vagy fáklya felbecsülhetetlen értékűvé válik a fagyos környezetben.

A hajónapló és a katasztrófa hátterében álló titokzatos legenda felgöngyölítése során számtalan fura, zombiszerű szerzettel, félholt matrózokkal, sugárfertőzött szörnyetegekkel hoz minket össze a sors, amelyek korhű fegyverekkel, baltákkal, letört fogantyúkkal támadhatnak ránk: akinek volt szerencséje a Condemnedhez, az biztosan örömmel fogadja majd, hogy a harcrendszer nagy hasonlóságokat mutat az említett játékkal. Az öldöklés nincs túlerőltetve, mégis, a tér-időn átívelő szökevényeket akár egy ökölbe szorított vaslánccal is meg lehet győzni az igazunkról.

Összességében tehát helyén van a játékélmény, még ha a Cryostasis nem is bővelkedik a nagy átlag kapcsán tapasztalható grafikai és optimalizálási pozitívumokban: az AtmosFear 2.0-ás engine saját fejlesztés, és bár nem veheti fel a versenyt a nagy nyugati motorokkal, a rideg, az ítéletidő, vagy a flashback-szerű időugrásos pillanatok nagyon el vannak találva. A játék legnagyobb erénye talán mégis az egyedi koncepciónak a záró képsorokig történő kitartása – még akkor is, ha túlzottan lineáris, és picit idejétmúlt látványbeli körítés is jár hozzá. Egy kövér hetes mindenképp dicséretes, sok sikert kívánunk neki!

**NYERD MEG!**

**A Multimédia Holding felajánlott egy példányt a játékból. A kérdés: *melyik évben játszódik a játék?* A válaszokat a szokásos címre kérjük (Cryostasis tárggyal), május 12-ig bezárólag!**








**576 értékelés**

p4 2.4 ghz, 1 gb ram, 128 mb vram

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A Cryostasis korrekt koncepciójának megvalósítása ugyan nem kiemelkedő, de igazán kellemes pillanatokat okoz.

stinger **7.0**



# WORLD IN CONFLICT™ ★SOVIET ASSAULT★

**ALAPOZÓ** Az első RTS, amely multiban megfogta a Starcraftot a World in Conflict volt. Most, sok kavarás, szenvedés után napvilágot látott a kiegészítő – szinte nulla tartalommal!



**2**007 volt az év, amikor a Sierra gondozásában megjelent a Massive stratégiai játéka, amely minden téren kiválóan teljesített. Gyönyörű grafikáját mai napig megirigyelhetik konkurensei, hihetetlen jól sikerült többjátékos módját pedig máig nem győzték le. Röviden, a játék arról szólt, hogy négy szerepkör közül választhattunk (gyalogság, légierő, páncélosok, támogatók), s folyamatosan regenerálódó pontjainkból egységeket dobhattunk le a pályákra, s azokat pátyolgatva, komoly csapatmunkával kellett győzelemre vezetni az USA-t vagy a Szovjetuniót.

**adatlap**
kiadó **ubisoft**
fejlesztő **massive**
platform **pc**
megjelenés **márc. 12.**
multiplayer **2-16**

Tavaly pedig végre bejelentették a várva-várt kiegészítőt, ami Soviet Assault címmel került az újságok főoldalaira. Ígértek nekünk konzolos változatot, online világháborút hihetetlenül hangulatos videókkal pakolták tele a netet, mi pedig tűkön ülve vártuk a napot, amikor kezeink közé kaparinthatjuk a lemezt. De azóta rengeteg dolog megváltozott. A Sierra csődöt jelentett, meglévő fejlesztéseiket pedig más kiadók karolták fel, beleértve a Soviet Assaultot is, ami tagadhatatlanul megsínylette ezt az átállást.

## AMIKOR EGY PATCH IS TÖBBET ÉR

A sok hercehurca után nemrég megjelent az expanzió, amit minden rajongó őrült sebességgel igyekezett beszerezni, de már az első pletykák szerint is csalódást keltő volt az újítások mértéke. Miután mi is feltelepítettük, belevetettük magunkat az újdonságok felkutatásába, a beharangozott szovjet kampányba, ami az alapjátékból kimaradt. De hamar csalatkoznunk kellett, ugyanis új kampányt egyáltalán nem találtunk, ehelyett a már meglévőt játszhattuk végig újra. Ez alapból több mint egy tucat pályát tartalmazott és ezek közé ágyazták be az újdonságnak számító hat darab küldetést. Így hát kíváncsiságunkat csakis ennek újbóli végigjátszásával csillapíthattuk, de közben rájöttünk, hogy itt valami nagyon nem stimmel.

**Kiegészítő lemez, ami nem egészít ki semmit sem. Nem értjük, hogy ezt hogyan merték így kiadni!**

Először is a hat új pálya nem csak hogy számban nagyon kevés, de kettő kivételével mindegyik az alapjáték meglévő multiplayeres térképeit használja, tehát még arra se vették a fáradságot, hogy új helyszíneket készítsenek a kiegészítőhöz. Persze a küldetéseket ezúttal is hangulatos videók kísérik végig, de mivel az alapcsomagban már mindent töviről-hegyire megtanulhattunk, semmilyen újdonságot nem tudott felmutatni számunkra, főképp azoknak, akik többszereplős módban is játszottak vele – és mint tudjuk, a WiC kifejezetten erre készült.

Ezek után már csak abban bíztunk, hogy hamarosan megmutatkoznak az új egységek, esetleg az új taktikai segítségek (ezekből is rengeteg van, sima tüzérségi támogatástól az atombombáig), de sajnos nem így lett. A hat új pálya után egyetlen új egységgel nem találkoztunk, ami a stratégiai játékok történetében egyedülálló. Sehol egy árva új tank vagy helikopter, csak a meglévők képességi változtak keveset, amit egy kisebb patch-csel is meg tudtak volna oldani a készítők.

## ENNYI VOLT

Most pedig döbbenten álltunk kedvenc RTS-ünk előtt. Az egeret markolászva sírdogáltunk a kidobott pénzünk után, s még most sem értjük, hogyan volt képes az új kiadó a világ egyik legjobb stratégiáját így lejáratni. A Soviet Assaultot kizárólag a legmegrögzöttebb rajongók számára nyújthat egy halovány szórakozást, de ez így ebben a formában csakis ingyen lenne elfogadható (a két új multitérképet így is terjesztik), mert ez így nem más, mint egy hatalmas lehúzás, amitől óva intünk minden stratégát. ■



**■ Nem csalás, nem ámítás, ennyivel a megjelenés után is döbbenetesen gyönyörű a World in Conflict!**





**576 értékelés**

p4 2 ghz, 512 mb ram, 128 mb vram

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Valószínűleg minden idők legtartalmatlanabb kiegészítője: hat új pálya, amiből csak kettő ténylegesen új – ennyi. Az alapjáték zseniális program, de a szovjetek maradjanak csak a spájzban…

daz **4.0**





# BATTLE FORGE

**adatlap**

kiadó **ea**
fejlesztő **ea phenomic**
platform **pc**
megjelenés **márc. 29.**
multiplayer **2-12**

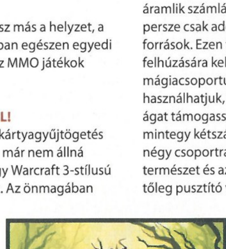


**ALAPOZÓ** Az EA által felvásárolt Phenomic a szimpla RTS-ek után most az MMO játékok sokmilliós piacára próbál betörni, méghozzá egyedi módon: a stratégiai elemeket ezúttal a gyűjtögethető kártyás játékokkal vegyítették, és az egészet online keretek közé helyezték.

Megvallom őszintén, engem még a Dragonball-láz fénykorában is teljesen hidegen hagytak az akkoriban felfutó gyűjtögetős kártyajátékok. A hazánkban is népszerű Hatalom Kártyái, Dragonball, Pokémon és Magic lapocskák szerintem olyanok, mint ha egy szerepjátékos szakkörön fizetni kéne azért, hogy a jobb karakterekkel lehess, vagy mint ha pókerben megvehetnéd magadnak az ászpárt. Hiába a csodásan kimunkált, hangulatos kártyák, ez az egész akkor is csak egy gusztustalan, lehúzós üzleti modell eredménye. No de mi lenne akkor, ha mindezt számítógépre vinnénk, az újabb lapokat pedig nem kemény valós valutáért kéne megvásárolnunk, hanem játékbeli teljesítményünkért kapnánk? Úgy már egész más a helyzet, a Battleforge pedig valóban egészen egyedi koncepcióval tűnik ki az MMO játékok tengeréből.

## GOTTA CATCH'EM ALL!

Persze a monitor előtti kártyagyűjtögetés önmagában manapság már nem állná meg a helyét, így azt egy Warcraft 3-stílusú fantasy RTS-be oltották. Az önmagában még nem elég, ha az alvilág legsötétebb bugyrainak legtáposabb óriásait birtokoljuk kártya formájában, ugyanis ezek megidézéséhez a lapon túl bizonyos erőforrásokra is szükségünk lesz. Minden egységtípus megidézése bizonyos mennyiségű energiába kerül, természetesen minél táposabbak, annál többe. Energiét a térkép megfelelő pontjain való energia kutak elfoglalásával, illetőleg felépítésével szerezhetünk. Minél több van belőlük birtokunkban, annál gyorsabban áramlik számlánkra az éltető energia – no persze csak addig, amíg ki nem merülnek a források. Ezen felül kizárólag a Szentélyek felhúzására kell figyelnünk: ezeket a négy mágiacsoportunk egyikének erősítésére használhatjuk, beállíthatjuk, mely mágiaágat támogassák. A játékban található mintegy kétszáz kártyafajta ugyanis négy csoportra van osztva: a tűz, a fagy, a természet és az árnyék mágia lényeit illetőleg pusztító varázslatait idézhetjük meg velük. Van itt minden az egyszerű íjászcsoporttól kezdve a csúszó-mászó lárvákon és böszme nagy, bunkót hordó óriásokon át a földrengésig minden, csak győzzük egyenként kipróbálgatni a rengeteg, több fokozatban tovább is fejleszthető egységfajtát és varázslatot. Erősségüktől függően a kártyák egy, kettő, három, vagy akár négy, megfelelő irányba felturbózott Szentélyt igényelnek, tehát ahhoz, hogy mind a négy laptípus legbrutálisabb hordáit is megidézhessük, tizenhat ilyen helyet kell birtokolnunk. Ezeken felül épületfelhúzással egyáltalán nem kell foglalkoznunk, ha biztosítottuk a folyamatos energiaellátást, már küldhetjük is egységeinket a darálóba.





Az a pajzs pár másodpercig talán kitart, de utána nagyon pórul jár a bent remegő mágus...





■ Értjük, hogy a színkódolással segíteni akarnak, de az árnyék seregeinek lilája akkor is túlzás!







## Kártyák a múltból

Azt, hogy mekkora biznisz a gyűjtögethető kártyák piaca, jól mutatja, hogy több száz mindenféle világban játszódó pakligyűjtemény érhető el. Nem csoda, hisz némi fantázián és rajzkészségen felül csak „pár” papír- vagy műanyaglapra van szüksége a forgalmazónak. Gyakorlatilag minden népszerűbb univerzumnak készült már ilyen játékformája, kezdve az Alientől és James Bondtól Sonicon át egészen a Star Trekig. Játékformában is népszerűek, a FF8-ban egy teljes ilyen kártyajátékot rejtettek el!



### MMOCRTS – WTF?

A Battleforge, bár tartalmaz néhány egyjátékos pályát is a gyakorló küldetéseken felül, ha nem rendelkezünk állandó, gyors internetkapcsolattal és eredeti lemezzel, akkor inkább más RTS után nézzünk. A játék sava-borsát ugyanis az képezi, hogy egymással vállvetve, egymást támogatva morzsolhatjuk fel szisztematikusan az ellenség berendezett bázisait, a ránk támadó hadseregek tömegeit. A mintegy húsz küldetés során kettő, négy, hat, vagy akár tizenkét játékos küzdhet együttműködve a gép által irányított hordák ellen, eléggé behatárolt missziókban. Általában megfelelő időhatáron belül el kell foglalnunk egy területrészt, vagy meg kell védenünk sajátunkat, esetleg a szintén gép által irányított NPC-ket kell biztonságos helyre kísérnünk. Mindez önmagában nagyon jól hangzik, a gond az, hogy a pályák felépítése meglehetősen egy kaptafára épül. További probléma, hogy a pályákon előre scriptelt, szabott események zajlanak mindig ugyanakkor, én nem sok mesterséges intelligenciának láttam nyomát. Ennek megfelelően második-harmadik alkalommal szinte mindig fogjuk tudni pontosan, honnan kik és mikor fognak támadni, és már ennek megfelelően készíthetjük fel seregeinket, sőt, már a pakli válogatáskor is figyelembe vehetjük korábbi tapasztalatainkat. Ilyen formában pedig a játékban lévő mintegy húsz küldetés nem valami sok, hiába játszhatjuk őket újra két combosabb nehézségi szinten is – természetesen a nagyobb zsákmány jutalmával –, a Battleforge-ra egyáltalán nem jellemző az MMO-k hihetetlen változatossága.

**A Battleforge multiplayerre van kitalálva; ha csak a gép ellen szeretnél harcolni, menj Red Alertezni!**



■ Már most rengeteg klán van, úgyhogy jól válasszuk meg ellenfeleinket, ha nem akarunk orbitálisan kikapni...



A rövidke háttérsztori szerint az istenek kegyeltjeként sok hozzánk hasonlóan halhatatlan „Ég uraként” tengetjük mindennapjainkat, aki unalmában néha nem átall belekontárkodni a földi fantasy világ kisded csatározásaiba. Sajnos az elvileg összefüggő történetet, hátteret csak hosszadalmas lapok monoton olvasása által ismerhetjük meg, még a küldetésekben sincs a legtöbb helyen narráció. Bár szorgosan olvasgattam mindent, nem éreztem úgy, hogy egy kidolgozott hátterű fantasy világba kerültem volna, mindez inkább csak egyfajta „alibit” biztosít a vég nélküli vérontás számára.

A csatározások pedig nem is annyira vég nélküliek, a húsz küldetésen elég gyorsan átverekedhetjük magunkat, ha találunk pár normális társat magunk mellé, mely után







A legjobb az lenne, ha valaki egy hasonló játékot a Magic alapján készítene



## Kudarcok...

Az EverQuestek és az online világok általános felfutását, és állandó, havi profitját látva az EA is többször megpróbálkozott az online csataterekre való betörésre, de eddig rendre kudarccal. A Motor City alcímmel ellátott NFS-ük egy év alatt befuccsolt, az Earth and Beyondot megjelenés előtt lelőtték, az Ultima Online sosem tudott EQ-mértékű sikert elérni, a tavalyi Warhammer Online felvevőbázisa egyre csökken, a majdnem-MMO Hellgate pedig szintén csak pár hónapot élt meg. Ami még furcsább, hogy a játéktörténelem legtöbb példányban eladott PC-s sorozata, a Sims online verziója is totális bukásba torkollott. A BF-nek sem jósolunk átütő, milliós sikert, de a félig-meddig általuk kiadott Old Republic már annak ígérkezik!



csak a játékosok elleni küzdelem marad. Bár ennek a szekciónak külön „osztályozása" van, hogy mindig megtaláljuk a velünk egy súlycsoportúakat, ezt a részt sem éreztem elég kidolgozottnak, nem egyszer holt béna, vagy nagyságrendekkel táposabb ellennel akadtam össze, hiába volt azonos rangunk.

Bár a játékkeresés elég sok beállítási filter által lett megkönnyítve, valahogy az egész online rendszer még nem elég kiforrott. Nincsenek külön országokra bontott chatszobák, klántámogatás, de még üzeneteinket is a csata hevében kell majd mindig bepötyögnünk, mert jelenleg mikrofonon keresztüli kommunikációt sem támogat a program (oké, külső programmal ezt áthidalhatjuk). Bár az nem a fejlesztők hibája, hogy a játékosok rendre kilépnek a harcokból, teljesen lerombolva ezáltal a többiek játékát is, az viszont igen, hogy ilyenkor nem tud esetleg más becsatlakozni a kilépő helyett, vagy nem tudunk gyorsan új csatát indítani ugyanazon a térképen, ilyenkor mindig vissza kell térnünk a fő lobbiba és megint mazsolázni a szerverek, opciók között.

### WORLD OF WARCRAFT 3

A Battleforge megjelenítési stílusát tekintve erőteljesen a Warcraft 3-hoz hasonlít, némi Gyűrűk ura-ízzel megspékelve. Ahhoz képest, hogy milyen rengeteg egységet kell a játéknak egyszerre kezelnie, elég szépnek mondható, a különböző varázslatok effektjei helyenként különösen látványosak, mindennek azonban komoly ára van. Fogalmam sincs, mi lehetett a szűk keresztmetszet, de 3.2 GHz-s kétmagos tesztgépemen,

**A koncepció működik, de rengeteg apró dolog van, amit jobban, egyszerűbben kellett volna megoldani!**



három giga memóriával és 8 megabites netkapcsolattal már négy játékosnál is érezhetően belassult a program, hatnál pedig már-már az élvezhetetlenség határát súrolta a nagyobb ostromoknál. Ez azért szívfájdító, mert pont ezek a részek lennének hivatottak a játék gerincét képezni, ám a monumentális ütközetek élvezetéből rengeteget levon, hogy ilyenkor helyenként már-már képregényre kezd el emlékeztetni a játék.

A játékon belüli kártyacserélgetős piactér is kicsit átláthatatlan és elég nehézkesen kezelhető, nagyon sziszifuszi munka akár egy kártyánkat is pénzzé tenni – ezen is bőven lett volna még mit csiszolni.

### KÁR(D) ÉRTE

Újító, friss koncepciója ellenére nem hiszem, hogy a Battleforge hosszú távú sikerre számíthatna. Bár kezdetben szuper érzés epikus méretű háborúkban részt vennünk barátainkkal vállvetve, a konkrét játékmenet nem elég változatos ahhoz, hogy hónapokra monitor elé szegezzen minket. Miután pár hét alatt kitanultuk a húsz küldetés minden csínját-bínját, már csak a kicsit klikkelő bajnokságra emlékeztető PvP-zés marad, no meg kártyapaklink macerás továbbcsiszolgatása. Ha az EA erőteljes letölthető tartalommal fogja támogatni a játék utóéletét, akkor lehetséges, hogy még fél év múlva is fent lesz winchesterünkön, egyébként csak egy pár hetes, nem annyira felhőtlen online csatározásra számíthatunk – de persze egy havidíj-mentes MMO-tól ez sem olyan kevés. ■



Ha ekkora összecsapásokra vágysz, készülj fel némi géptuningra

**576 értékelés**

P4 1.8 GHz, 512 MB RAM, 256 MB VRAM

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Egyedi koncepciója ellenére a Battleforge kevés, egysíkú küldetésének köszönhetően elég gyorsan kifullad, a kártyagyűjtögetés pedig nem mindenkit köt le hónapokon keresztül.

greg5 **7.5**

# Az 576 KByte üzletek akciós ajánlata

2009. május 07-ig






| | | kuponnal |
|---|---|---|
| **PC** | | |
| Fallout 3 (magyarul) | 9.999,- | 8.999,- |
| Grand Theft Auto IV | 11.999,- | 10.799,- |
| Burnout Paradise - The Ultimate Box | 11.999,- | 10.799,- |
| Civilization IV - Colonization | 6.999,- | 6.299,- |
| F.E.A.R. 2 - Project Origin | 8.999,- | 8.099,- |
| Mirror's Edge | 11.999,- | 10.799,- |
| Shellshock 2 | 9.999,- | 8.999,- |
| **PS2** | | |
| Tomb Raider Underworld | 9.999,- | 8.999,- |
| Call of Duty - World at War | 9.999,- | 8.999,- |
| Ace Combat 5 - The Belkan War | 4.999,- | 4.499,- |
| LEGO Batman | 7.999,- | 7.199,- |
| The Sims 2 (platinum) | 4.999,- | 4.499,- |
| NFS Undercover | 9.999,- | 8.999,- |
| Moto GP 08 | 6.999,- | 6.299,- |
| **PS3** | | |
| Burnout Paradise - The Ultimate Box | 11.999,- | 10.799,- |
| Skate 2 | 14.999,- | 13.499,- |
| F.E.A.R. 2 - Project Origin | 14.999,- | 13.499,- |
| Street Fighter IV | 14.999,- | 13.499,- |
| Resistance 2 | 13.999,- | 12.599,- |
| LittleBig Planet | 16.999,- | 15.299,- |
| Killzone 2 | 16.999,- | 15.299,- |
| **XBOX 360** | | |
| F.E.A.R. 2 - Project Origin | 14.999,- | 13.499,- |
| Burnout Paradise - The Ultimate Box | 11.999,- | 10.799,- |
| Halo Wars | 17.999,- | 16.199,- |
| Lord of the Rings - Conquest | 14.999,- | 13.499,- |
| Street Fighter IV | 14.999,- | 13.499,- |
| Last Remnant | 16.999,- | 15.299,- |
| Damnation | 16.999,- | 15.299,- |
| **PSP** | | |
| FIFA 06 | 2.999,- | 2.699,- |
| SSX On Tour | 2.999,- | 2.699,- |
| The Sims 2 (platinum) | 2.999,- | 2.699,- |
| UEFA Euro 2008 | 2.999,- | 2.699,- |
| NFS Pro Street | 5.999,- | 5.399,- |
| God of War | 5.999,- | 5.399,- |
| Tekken 5 | 5.999,- | 5.399,- |
| **Wii** | | |
| FIFA 09 | 11.999,- | 10.799,- |
| Tomb Raider Underworld | 7.999,- | 7.199,- |
| High School Musical - Sing It! | 10.999,- | 9.899,- |
| Boom Blox | 6.999,- | 6.299,- |
| **NDS** | | |
| Littlest Pet Shop - Jungle | 9.999,- | 8.999,- |
| Boulderdash | 4.999,- | 4.499,- |
| SimAnimals | 9.999,- | 8.999,- |

576 KByte ÜZLETEK

internetes rendelés: www.576.hu

telefonos rendelés: 06 70 365 0385
(hétköznap 8-16 óra között hívható)

**VIDÉKI ÜZLETEINK**

| | |
|---|---|
| Debrecen Fórum BK. | 06 70 377 7159 |
| Debrecen Plaza | 06 70 377 7160 |
| Eger Agria Park | 06 70 377 7161 |
| Győr Árkád | 06 70 377 7162 |
| Kanizsa Centrum | 06 70 377 7164 |
| Kaposvár Corso Center | 06 70 377 7170 |
| Kecskemét Malom | 06 70 377 7163 |
| Nyíregyháza Korzó | 06 70 377 7165 |
| Pécs Árkád | 06 70 377 7166 |
| Szeged Plaza | 06 70 377 7167 |
| Szolnok Pelikán BK. | 06 70 377 7168 |
| Tatabánya Vértes Center | 06 70 377 7169 |

**BUDAPESTI ÜZLETEINK**

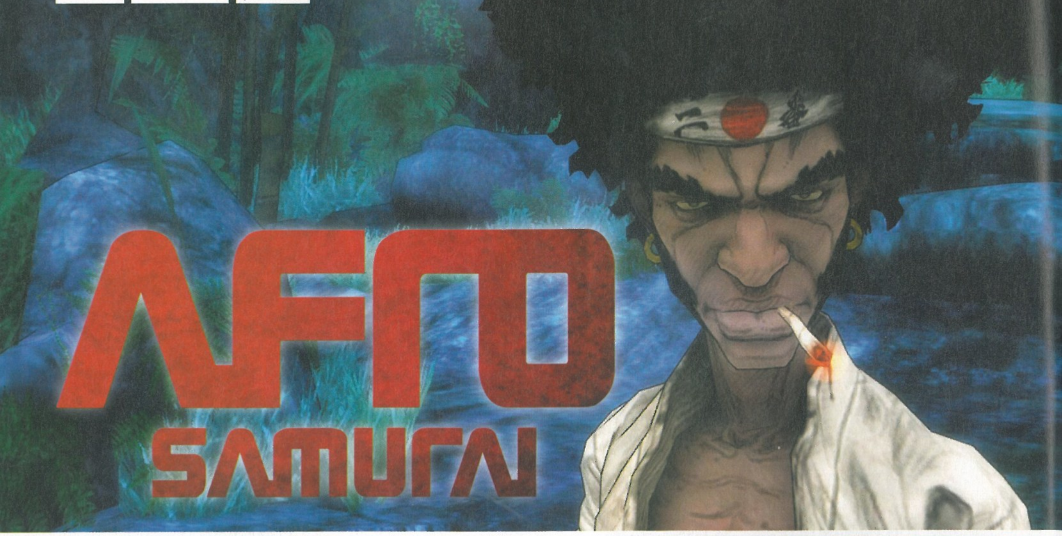
| | |
|---|---|
| Aréna Plaza | 06 70 377 7151 |
| Árkád Üzletközpont | 06 70 377 7152 |
| Campona Üzletközpont | 06 70 377 7153 |
| Duna Plaza | 06 70 377 7154 |
| Europark | 06 70 377 7155 |
| Mammut 2 Üzletközpont | 06 70 377 7156 |
| Pólus Center | 06 70 377 7157 |
| Westend Üzletközpont | 06 70 377 7158 |

A fenti játékokat az akciós kuponnal -10% kedvezménnyel bármelyik 576 KByte üzletben megvásárolhatod 2009. május 07-ig, vagy a készlet erejéig!
Az árváltoztatás jogát a Comgame 576 Kft. fenntartja.

A FELTÜNTETETT KEDVEZMÉNYT A KUPON LEADÁSÁVAL LEHET ÉRVÉNYESÍTENI. A KUPON 1 TERMÉK VÁSÁRLÁSÁRA ÉRVÉNYES 2009. MÁJ. 07-IG ILLETVE A KÉSZLET EREJÉIG.

-10%

MÁS AKCIÓVAL NEM VONHATÓ ÖSSZE A KEDVEZMÉNY.



# AFRO SAMURAI

**ALAPOZÓ** Az anime-alaptanterv egyik friss tételéből vizsgázik a Namco – fekete szamuráj vívja vérbosszúját a fiktív, feudális Távol-Keleten.



Takashi Okazaki papírra veti a első alkotását, a rasztafrizurás szamuráj harcos történetét, ami a Nou Nou Hau magazinban látja meg napvilágot. Innentől a sztorit Fuminoru Kizaki gondos kezei formálják rajzfilmmé a Gonzónál (nekik köszönhetők a Radiant Silvergun és a Silhouette Mirage anime-betétei is), az aláfestő zene pedig a Grammy-díjas Wu-Tang Clan frontember, The RZA minőségi munkája. A pulzáló hip-hop ritmusok dinamizmusa és a kellemesen meditatív ambient futamok elegye lebilincselő hatást ér el a rajzfilm helyenként festményszerűen illusztratív, máshol tizedmásodperc-gyorsasággal megvágott, agresszív képkockáival társítva – az ellenpontozás és a szintézis tökéletes arányban adagolt keveréke megrázó, maradandó hatással bír. Az angol nyelvterület premierjére a szinkronstáb számos ismerőst vonultat fel; hallhatjuk Samuel L. Jacksont (no comment), Phil LaMarr-t (Metal Gear Solid), Greg Eaglest (Metal Gear Solid, killer7), Tara Strongot (killer7, Final Fantasy X-2), és Terrence C. Carsont (God of War).

**Tudjuk, klisé, most mégis ezzel kell előjönnünk: csak a rajongóknak lehet ajánlani Afro kalandjait**

A végeredmény: fejbólintás, sokkhatás, zsenialitás. A sikerre való tekintettel az ötrészes minisorozat idén januárban egy másfél órás folytatást is megért, melyet immár DVD-tokban is magunkhoz szólíthatunk. Árukapcsolás gyanánt a Namco – akik mellesleg tökéletes-közeli játéksorozatot is magukénak tudhatnak az animét fémjelző fegyveres közelharc témakörében – úgy dönt, hogy egy újabb komponenst dobna az idáig hibátlan keverékbe: az interaktivitást. Nem ez az első eset, hogy a – Japánban is hihetetlen népszerűségnek örvendő – nyugati hip-hop kultúra és a tradicionális keleti kardforgatás elegye film-, illetve játékformában kerül elénk; a Samurai Champloo is izzadtságszag és disszonancia nélkül keveri a dojók és a graffitik világát, a Grasshopper Manufacture pedig a Bandai vezénylésével, Sidetracked alcímmel remek, sajnos csak az NTSC régiókban megjelent PS2-játékot hegesztett belőle.

**adatlap**

kiadó **atari**
fejlesztő **namco japan**
platform **ps3, x360**
megjelenés **márc. 27.**
multiplayer **nincs**

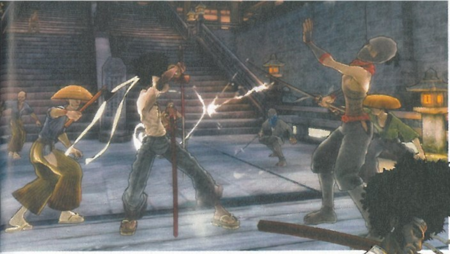
## ÁTIRAT

A kezdet: biztató előjelek és rojtosra tapsolt tenyér. Már a bevezető képek és a stáblista felsorolása is csúcsminőségű vizuális érzékről tanúskodó megoldásokkal keveri a kalligráfia klasszikus, valamint a flash-animációk modern vadhajtásait, a játék láttán pedig meg kell a szívnek szakadni. A cel-shading eddig megszokott, „háromdimenziós rajzfilm" titulusa egy új minőségi szintre, a „mozgó képregényre" lépett – a karaktereken még a satírozott ceruzavonalak is kivehetők, de mindez a játéktér ábrázolásával, a realisztikus fényeffektekkel és a színkombinációk hatásos alkalmazásával komoly gyönyörtúlcsorduláshoz vezethet. Amikor pedig a



■ **Hősünk nem egyszerű láncdohányos: a szájából soha nem hiányzik a cigi!**











**Afro szintet is tud lépni, bár ennek oly nagy előnyeit nem láttuk...**



**Időlassításkor a játék átmegy Sin Citybe, és a fekete-fehér grafikai szűrőn csak a fröcskölő vér bíborja tud áthatolni...**

kezdő helyszínen, az éjszakai falucskában feltűnnek az első ellenfelek, és nekilátunk a kaszabolásnak, a Kimono Dance tiszteletet parancsoló basszusai már sejtetik, hogy nem egy posztszovjet Devil May Cry-klónnal lesz dolgunk.

A hack & slash játékok sava-borsának számító kombó-rendszer végtelenül egyszerű: a könnyed-gyors és a nehéz-lassú kard-támadások, valamint a rúgás gomb keverékének szapora váltogatásával közel félszáz módon csonkíthatunk és ölhetünk – természetes (és gyakran használt) adalékanyagként a Focus Mode is a fazékba került, ami a csontig rágott időlassítás-effekt katana-kompatibilis megfelelője. A lassítás közben benyomott megfelelő kardvágás-gombbal koncentrálhatjuk a csapás erejét, és – a támadási módtól függően – hosszában vagy keresztben, egy csapással vághatjuk szét az ellenfelet, akár többet is egyszerre. A Focus Mode az ugrás és a rúgás funkcióját is átértelmezi, gáncsvetéssé és kitérő szaltóvá alakítva azokat. Minden elbájoló: a vérfröcskölés közben lüktető zene, a képi világ (egyszerre realisztikus és stilizált) mozgalmassága, a helyszínek változatossága és a megkapó jelenetek pazar hangulatbombának bizonyulnak. A játékmenet monotonitása nyilvánvaló, de a folyamatosan bővülő mozgásrepertoár és a harc élvezete bőséges kárpótlásnak bizonyul.

## A film, az anime

**A sorozatot természetesen lemezen is magunkhoz szólíthatjuk, akárcsak az idén először vetített, Resurrection alcímű epizódot, mely az eredeti történetet viszi tovább.**

**Az ötrészes széria és a kilencvenperces mozi egyszerre három verzióban is megvásárolható: létezik belőlük a tévék számára készített, „felhasználóbarát" kiadás, vágatlan és véres Director's Cut, valamint a csúcsminőségű képet preferálók számára Blu-ray korong is. Ha a DVD-re voksolunk, természetesen a rendezői változatot érdemes előnyben részesíteni.**

## ÁTOK

A kezdetben buja szadizmust és a gyönyörködést azonban az idő előrehaladtával előbb vagy utóbb bosszúság váltja fel. Az ígéretes alapanyagok csupán festékminták, a Namco ecsetje pedig a jelek szerint képzetlen piktor kezébe került. A pályák kialakítása hihetetlenül egysíkú: az esetleges tájékozódási problémákat a d-pad lefelé pöccentésére feltűnő Ninja Ninja útbaigazítása orvosolja, de csak és kizárólag akkor, ha nincs szükség rá. Ha a (roppant kevés) komplexebb helyszínek egyikén tévednénk el, ott sztrájkol. A mészárlás élvezete ugyan sokáig kitart, és kellemes bónuszpont felfedezni a harci jellegzetességeket a filmből (mint a Bullet Slice: ha a puskás ellenfelek lőnek rád, a Focus aktiválásával szétvágható lövedék a többi támadót is leterítheti), de a játék olyan helyszíneken is vagdalkozásra kényszerít, ahol jobb lett volna, ha háttérbe szorul. A legjobb példa, amikor Okikut kell követni az Empty Seven erdei rejtekhelyére. Óriási telihold, keskeny, csobogó folyó, zöldellő bambusz, kis ösvények, mindez elgyengítő aláfestő zenével és Tara Strong intim hangvételű narrációjával megbolondítva – de a pályafelépítés hiányosságait a program azzal kompenzálja, hogy léptennyomon ellenséges bandákba futhatunk, ami illúziórombolóbb, mint egy akusztikus Motörhead-koncert a Vatikánban. A Namco ott sem enyhített a játékmenet egyhangúságán, ahol valóban célszerűnek bizonyult volna, és a lehetőség is adott volt. Egy hack & slash-től talán igazságtalanság lenne elvárni a túlzásba vitt változatosságot, de ez adaptáció, ahol a legjobbak ismérve az, hogy túl tudnak lépni a stíluskategóriákon.

A történet integrációja a népmesei okos lány taktikáját követi: „hozott is, meg nem is". Az anime ismerői tisztában lesznek a játékban használt szimbólum-rendszerrel, míg mások csodálkoznak, hogy mit keres a



**A logikai feladatok sajnos kimerülnek csillogó kapcsolók megnyomásában...**







■ A sokszor idegesítően mozgolódó kamerát (online frissítés nélkül még állítani sem lehet) néha művészi érzékkel tudta beállítani a designer...



■ Ha nem láttad az animét, egy betűt nem fogsz érteni a játék eseményeiből!



teddy-maci a töltésképernyőn, és úgy általában miért számít visszatérő motívumnak – a játék nem magyarázza el. Bár logikusnak tűnik, mégis szarvashiba a kronológiai sorrend alkalmazása: a film két idősíkban futó cselekménye a történet végére állt össze egységes egésszé, a játékban viszont az idővonal felborítása sokszor az érthetetlen jelenetek és a helyszínek következetlen váltakozásává torzul. Fogalmad sincs, hogy miért kerültél épp oda, ahová, nem tudod, hogy miért támad rád a semmiből egy repülő terminátor, és miért volt Otsuru Afro szívének csücske. Ezeknek az elemeknek és megoldásoknak az alkalmazása a hitelesség (hamis) illúzióját keltheti, pedig csak történetmontázsok, melyek legitimálni próbálják a kaotikus kavargást, ám – ironikus módon - pont ez a szétszórtság a probléma gyökere.

Fájdalom, de a kaszabolás is csak ideig-óráig szórakoztató; a karakterfejlődéssel megnyitható kombók aktiválása nem tart túl sokáig, a sokszínűségük pedig az alkalmazás szükségtelensége miatt inkább csak kedves gesztus, mint nélkülözhetetlen játékelem. A játék két gomb nyomkodásával is végigjátszható, minek akkor ötvenféle kombó? Az összes küzdelem ugyanazt a sémát követi: feltűnik öt kardforgató, leölésük után további öt bandita és három nindzsa lép a képbe, majd két szamurájjal és egy muskétással bővül a repertoár. A főellenségek sem különbek: szinte mindegyikük legyőzhető, ha a kombótámadásuk utáni pillanatnyi mozdulatlanságot kihasználva a hátukba kerülve támadjuk őket. A botrányos kamerakezelés, a küzdelmek egyhangúsága, a végjáték borzasztó, következetlen checkpoint-rendszere és a bárddal vágott történet együttese mindmind azt sugallja: ez egy Rossz Játék.

## ÁMEN

De az Afro Samurai nem rossz játék – hogy pontosan micsoda, azt egy szép angol kifejezés, a „style over substance" mutatja meg a legjobban. Az Afro Samurai a tartalmi részét tekintve pocsék: a játék mechanikája csapnivaló, a pályák egyhangúak, a küzdelem monoton, sok tekintetben kiforratlan, a történet implementálása pedig kész katasztrófa – de a stílus? Az olyan, amivel nagyon, NAGYON kevés játék büszkélkedhet; a sziklaszilárd, súlyos ellenérvekkel szemben gyémántszilánkokat szór a mérleg másik serpenyőjébe. Át nem billenti, de gyönyörűen csillog. Az Afro Samurai ugyanis még a sok bosszúság ellenére is számos maradandó pillanatot kínál. A pár bekezdéssel feljebb citált Okiku's Story hangulatbombája, az Empty Seven klántagok feltűnése, Ninja Ninja egy az egyben átvett megnevettető dilettantizmusa, a tényleg döbbenetes látvány, a letisztult, HUD-mentes képernyő és a hibátlan hanganyag együttese olyan életmentő kortyok egy sivatagi versenyfutás közben, melyek újult erőt biztosítanak a folytatáshoz. A végén pedig a Justice-szal vívott bossharc végre valódi taktikázást és kihívást is kínál a gitártépés uralta groove-ok hangulatfokozása mellett.

■ A harcrendszer korlátozott voltáért kárpótol a fantasztikus látványvilág, a földbedöngölően jó zene! Egy ideig mindenképp...



Erről szól a játék – fantasztikus pillanatok felvillanása, amelyek megszépítik a hervasztó hibákat. Ezeknek az értéke azonban szubjektív, képlékeny – nekem elég volt ahhoz, hogy másodszor is nekiugorjak, más viszont az első küldetés után a monoton játékoknak kijáró pokoli bugyorba kívánta. A hack & slash kedvelői a változatosságot, a film rajongói a történet suta prezentációját kérhetik rajta számon; mindezért az Afro Samurai olyasmivel kárpótol, ami nem orvosság, és nem életmentő műtét – csak egy nagy adag, bódító morfium, amitől kapásból szebbnek látszik a gonosz és könyörtelen világ. ■



**576 értékelés**

720p, dd 5.1

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

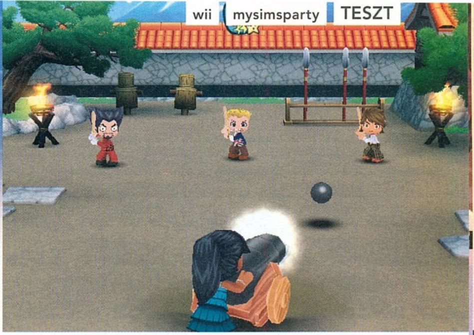
VÉLEMÉNY

Bizonytalan ujjakkal összefércelt történet, csapnivaló játékmechanikára feszítve – mégis; ennyire rossz játék talán még sosem volt ennyire élvezhető.

tyler **6.0**




**ALAPOZÓ** Kisdedóvó-kompatibilis minijátékok, kizárólag 3 év alattiaknak és/vagy értelmi fogyatékosoknak. Vedd meg inkább a Boom Bloxot!



Méghogy a Max Payne meg a GTA hatására lesznek iskolai lövöldözők a békés diákokból...



**adatlap**
kiadó **ea**
fejlesztő **ea redwood shores**
platform **wii**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **2-4**

A felemelkedés, a valóban jó játék megteremtésének lehetősége mindenki számára adott, de a jelek szerint sokkal kényelmesebb még mélyebbre süllyedni. A MySims Party láttán a „szellemi hajléktalanság" állapothatározó jutott eszembe, mint definitív és tömör leírás.

Adott ugyebár a Sims-univerzum, ami az évtizedek során páratlanul népszerű játéksorozattá nőtte ki magát – ez az a Cím, Ami Előtt Minden Ajtó Nyitva Áll. Ez a helyzet feltételez egy olyan, már-már önkényuralminak mondható alapfelállást, amiből jogosan lehet arra következtetni, hogy az Electronic Arts bármit megtehetne egy Sims-játékkal, és úgy is eladnának belőle legalább félmilliót – és meg is teszi, de esetünkben ahelyett, hogy használható, valóban játékra emlékeztető képződményt produkáltak volna, úgy döntöttek, hogy még jobban lemennek kutyába. Casual játék, most sokkal felhasználóbarátabb formában, szélesebb közönségnek! (A megcélzott csoportról elég sokat elárul az angol nyelvterületen sugárzott tévéreklám, melyben egy takony helyett konfettit tüsszögő hülyegyerek kapta a főszerepet. Édes.)

A MySims Party a karakter-konfigurálás, a házépítés és a társas érintkezés lehetőségét emeli át a sikerjátékból, kellemesen nosztalgikus, 1993-as színvonalon. Mindez azonban csak porhintés, olyan adalékanyag, amiért a vonzó címet a csomagolásra biggyeszthették, ugyanis a főszerepet a wiimote-ra kihegyezett minijáték-fesztiválok (!) kapják. Ezek után a minimális követelmény legalább ezeknek az élvezhető mivolta lenne, ám még itt is csalódást okoz a játék; a virágöntözéstől a snowboardozáson át a robotok elõli menekülésig sok mindent felvonultat, de talán csak a kockatologatós feladványok mondhatók viszonylag élvezhetőnek. Szomorú, de ennek a megvalósításához közel sem lenne szükséges egy hetvenezer forintos konzol, éppúgy megtenné egy leharcolt Game Boy is. Még szomorúbb, hogy a primitív játékok közül néhány irányítási problémáktól is szenved. A krízis elsősorban a wiimote rázogatására épülő, ritmusjátékokat idéző feladványokat sújtja (Wii Music-kivonat, síkdebileknek).

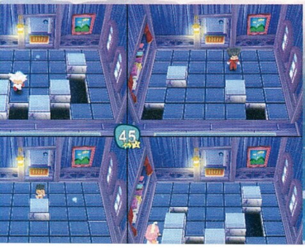


**Nem az a gond, hogy gyermekjáték. A probléma az, hogy játéknak is csak nagy túlzással mondható**



Hogy egy játékot a nagyon fiatal korosztálynak szánnak, az még nem mentség a manapság már alapkövetelménynek számító opciók távolmaradására; az internetes csatlakozás kizárólag az online ranglista hetvenkedését kínálja, a képi világ alulról kaparja a Nintendo 64 színvonalát, egyedül a dilettáns cincogás mondható helyénvalónak (de nem „minőséginek" vagy „szerethetőnek"). Ahogy a szétesett búgócsiga, a kerék nélküli kisautó és a törött hullahopp-karika nem alkalmas egy ifjonc szórakoztatására, úgy nem lehet az egy rossz videojáték sem. Elgondolkodtató, hogy a fiatalokat általában az erőszakos játékoktól, a literszámra fröcskölő vértől féltik az erkölcsrendészek, miközben kettősnyilat húznak a Doom és a Columbine gimnázium mészárlása közé, pedig legalább ennyire elborzasztó, hogy a MySims Party kontroll nélkül kerülhet bárki kezébe – tisztességtelen dolog a gyerekeket hülyének nézni, nem félnek ők a képességeikhez igazított készségfejlesztéstől. Ellenkezőleg: én félnék, ha tudnám, hogy a gyerekem ezzel játszik. ■

Vajon a barna maci és a rózsaszín nyuszi közül ki tudod választani a barna macit?





**576 értékelés**

480p, dpl 2

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

Összecsapott minjáték-füzér egy sikeres cím mögé bújtatva. Nem olcsó játék, de csak hülye gyerekeknek.

tyler **2.0**







A harc a szokásos körökre osztott sémát követi, de a sok karakter feldobja a dolgokat



**ALAPOZÓ** Tipikus Suikoden: azaz könnyed szerepjáték 108 hőssel, csodálatos világgal és remek karakterekkel – ezúttal DS-en. Igaz, nem egy végtelenül mély dolog, de a vidám hangulat ezt feledteti.

A Blue Dragon Plus kapcsán már kifejtettem (igaz, azt pár oldallal később olvashatod), hogy az RPG-mellékszálak kézikonzolos kiadása általában nem sok jóval kecsegtetnek, a Suikoden Tierkreis pedig annak az Osamu Komutának a vezénylésével készült, aki a felemás, kérdéses minőségű Suikoden Tactics útját is egyengette. De a játék mindent megtesz, hogy száműzze az esetleges kellemetlen emlékeket és semlegesítse a negatív előítéleteket; káprázatos minőségű rajzfilmet játszik (a főcímdal egyenesen Satomi Takasugi japán popcsillag torkából tör fel), elgyengít a DS-en egyedülálló minőségben prezentált hátterekkel, a részletesen kidolgozott karaktermodellekkel, és a kézikonzolon unikumnak számító, pazar minőségű szinkronhangokkal. Elkényeztet, hogy otthonosan érezd magad – és ez eleinte, a „tanulóidőszak" alatt még így is van, maximális a komfortérzet.

**adatlap**
kiadó **konami**
fejlesztő **konami digital**
platform **ds**
megjelenés **márc 13.**
multiplayer **nincs**



**Nem váltja meg a világot, nem írja bele magát az RPG-k nagykönyvébe, de így is szórakoztató lett...**

Főhősünkkel a 108 harcost kell felkutatnod, akikkel legyőzheted az antagonista The One Kinget, és bár a kalandozás során nem futunk bele a Suikoden számozott epizódjaiból ismert szereplőkbe (egy párhuzamos világon járunk a hivatalos magyarázat szerint), a rajongók számtalan ismerős apróságot fedezhetnek fel.

A harcrendszer kialakítása ortodox módon követi a japán RPG-k lefektetett szabványait; a városokból kiérve, a térképen kalandozva véletlenszerű összecsapásokba botolhatsz. Bár a küzdelmek szakavatott szerepjátékosok számára könnyednek bizonyulnak majd, és túl sok megfontoltságot sem igényelnek, a rendszer számos elemmel próbálja a kihívás hiányát kompenzálni – a kombinált támadások próbálgatása, a szereplőnként négyféle speciális képességgel való ismerkedés csempész némi színt az ütközetekbe. Sajnos a wifi-kapcsolatban rejlő opciókat nem sikerült kihasználni, a játék mindössze a tárgycserélgetésre vesztegeti a hálózati kapcsolatot.




A rengeteg, teljes (két)képernyős videó mellett szinkront is kapunk!



A bájos prezentáció sajnos egy idő után szemfényvesztésnek bizonyul; a jól csengő névnek inkább csak annyi köze van a Suikoden világához, mint a Star Wars-ponyvairodalomnak a Csillagok Háborúja-filmeposzhoz. Botrányt nem kell kiáltani; a Suikoden Tierkreis kellemes, szórakoztató szerepjáték, de túl könnyed és felszínes ahhoz, hogy igazán komolyan lehessen venni. De ha számodra ez nem létszükséglet, akkor csodás élményt nyújthat. Az audiovizuális igényessége nyilvánvaló, a történetvezetés megkapó, a harcrendszer pedig – noha nem túl kifinomult – használható. Önmagában véve nincs vele gond, de nem könnyű labdába rúgni olyan címek mellett, mint a Dragon Quest V, a Chrono Trigger, a The World Ends With You vagy a Knights in the Nightmare – ezek ugyanis nevetve állva hagyják.

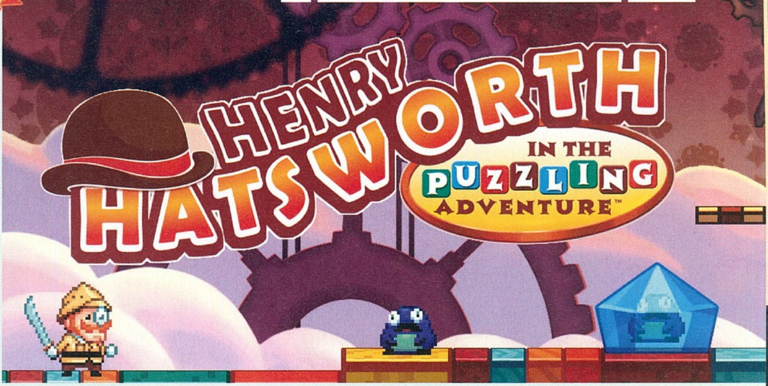
**576 értékelés**

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

Harminc-negyven órás alámerülés a Suikoden világába; igaz, ez a látogatás olyan könnyed, hogy közben fel sem kell jönni levegőért.

tyler **7.0**





**ALAPOZÓ** A felső képernyőn tiszta Metroid, az alsón meg Puzzle League. Mindezt szinte egyszerre kell kezelned, hogy legyen esélyed úriemberhez méltó győzelmet aratni a gonoszok felett.



■ A sztori debilebb, mint bármelyik korábbi EA-játéké…



**adatlap**
kiadó **ea**
fejlesztő **ea tiburon**
platform **ds**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **nincs**

Stílustalálkozó keménykalapban: a klasszikus fantasy szerepjátékokat látszólag teljesen értelmetlen módon a logikai feladványokkal házasító Puzzle Quest-őrület nem ért véget. Komoly kihívója a D3 aranytojást tojó tyúkjának azonban nem akadt. Mostanáig. Igaz, az új ellenfél a hasonló élmények mellett környezetet vált, és valamikor a tizenkilencedik századi Angliába repít minket, méghozzá egy igazi gentleman bőrébe. Hölgyeim és uraim, a stíluskeverő, crossover-játékok új klasszissal gazdagodtak!

## Henry Hatsworth minden bonnyal az év eddigi legeredetibb játéka. Méghogy nincs új a nap alatt!

### IDŐSEBB DR. JONES

Henry Hatsworth vérbeli angol úriember: mindig szakít időt a délutáni teára, monokliját talán még párnák korében sem veszi le, ráadásul idős kora ellenére a szívrohammal dacolva szel át hatalmas mélységeket és fedez fel ismeretlen romokat az őserdő szívében. Mindezt szinte lélegzetvétel nélkül, nem törődve a szűkös idővel, csupán a célt tartva szem előtt: megkaparintani a misztikus kincset. Ami jelen esetben egy teljes hacuka színtiszta aranyból. Henry ugyan nem hisz a legendákban, de a keménykalap felpróbálásával megfiatalodó hős kénytelen ráébredni, hogy csodák márpedig vannak, itt pedig rögtön egy komplett ruhatárnyi.

Ami nem csak a külső, de a belső szempontjából is fontos, a fiatalításon túl a felvehető öltözékek más képességekkel is rendelkeznek. Például falmászással, a történet előrehaladtával megszerezhető újabb és újabb kiegészítők új ízt kölcsönöznek akár a már látott pályáknak is, a Metroid/Castlevania által kitaposott ösvényen haladva – vagyis a kezdetben túlságosan egyszerű pályadesign záros határidőn belül bonyolít a dolgokon, olyan elérhetetlen szakaszok tömkelegét vezetve be, melyet bebarangolni csak órákkal később lehet. Henry persze nem kalandozhat csak úgy, büntetlen, az elhagyatott romok valójában élettel teli veszélyzónák, ahol a kezdeti két-három ellenfél lekaszabolása után valóságos sereg jelenik meg. Szörnyeket lecsapni sok módon lehet, karddal, pisztollyal, bumeránggal és bombával…

### ALUL, FELÜL

De egyáltalán nem problematikus és kikerülhetetlen akadály: Henry nem csak a platformerkedéshez, de a misztikus erők használatához is ért.

A HH két képernyőn fut és tulajdonképpen a játékmenet is. A felső értelemszerűen a klasszikus ugrálást segíti, az alsó viszont a logikai vonulatot tolja előtérbe. A HH ezen része leginkább a Meteosra emlékeztet, egy kockákkal telipakolt játéktéren bonyolítva a színes elemek tologatását, három vagy több párosításánál radírozva le őket. A két tér látszólag párhuzamosan fut egymás mellett, valójában viszont egyetlen szerves egészet alkotnak: a felső képernyőn lecsapott ellenfelek az alsón eltüntethető elemként jelennek meg és vica versa. Vagyis az elemtologatással felszedett életerő-visszatöltés vagy a töltények a platformer szekcióba kerülnek vissza. Az ötlet zseniális és a gyakorlatban is remekül működik, főleg a megfelelő aránynak köszönhetően. A logikai rész limitált ideig birizgálható, a folyamatosan apadó idő miatt tényleg csak a megfelelő pillanatban érdemes képernyőt váltani. Mozgatható elemből mindenesetre lesz bőven elég, ráadásul az egyes kockák eltérő paraméterekkel is rendelkeznek, van, amelyiket mozgatni egyáltalán lehet és így tovább. A HH ráadásul még néha be is keményít, az alsó képernyőről el nem takarított ellenfelek hajlamosak visszatérni a platformvilágba…

A Henry Hatsworth egyszerű platformerként nem állná meg a helyét, túl egyszerű a pályadesign és a kelléktár ahhoz, hogy felvegye a versenyt a stílus bármely nagyobb volumenű darabjával, a logikai résszel párosítva viszont toronymagasan kiemelkedik a mezőnyből: a HH a tavasz egyik legkellemesebb meglepetése, amely különös ötleteivel ad egy csókot a kreativitás homlokára. ■



■ Bár sem a platformrész, sem a logikai játék nem lenne elég különkülön, együttesen parádés programot faragnak Henry Hatsworthnek



**576 értékelés**

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

**VÉLEMÉNY**
A Henry Hatsworth roppant kreatív egyveleg, amely sikerrel házasítja a klasszikus platformereket a logikai játékkal, mindezt látványos és roppant hangulatos formában téve, két képernyőn egyszerre.

W **7.7**




**adatlap**
kiadó **sony**
fejlesztő **sony bend**
platform **psp**
megjelenés **márc. 13.**
multiplayer **2-8**

**ALAPOZÓ** A PSP-s Syphon Filterekkel befutott brigád készítette el a Resistance kézikonzolos verzióját is. Megmaradtak a kimérák, a háborús hangulat, eltűnt viszont az FPS nézet.

Az elmúlt hónapokban a DS uralta a kézikonzolok piacát. Itt most nem feltétlenül az eladott gépekre gondolok (bár ott is), hanem arra, hogy kifejezetten jó és tartalmas játék nem igazán készült mostanában a Sony konzoljára – nagy számban biztosan nem. Úgy néz ki, a tendencia idén megváltozik, és a nagy hullám kezdő loccsanásai a Sony nevéhez fűződnek – a Loco Roco 2 után most itt van a Resistance!

Ez a bejelentés óta az előzetes videók, és a Sony-marketing hatására a PSP zászlóshajójává vált – nem véletlen, hogy a tesztverzió beérkeztekor azonnal lecsaptam a lehetőségre annak ellenére, hogy tudtam, Grath majd óránként hívja fel a figyelmemet a cikkleadási határidőkre és arra, hogy a nyomda órák óta csak az én cikkemre vár!

### MEGOSZTÓ UNIVERZUM

A Resistance legnagyobb problémája szerintem maga a világa. Már a PS3 rajtjánál többen vállukat vonogatva mentek el a játék mellett, a tucatidegenek kinézete, és a pályák sokszor fantáziátlan megvalósítása miatt. Jómagam imádtam az első részt, annak ellenére is, hogy maga az univerzum egyáltalán nem fogott meg. Ettől függetlenül, és mert igazából más játék nem nagyon volt, belevetettem magam a Resistance-ba, és az elképesztően ötletes fegyverarzenálja miatt végig is játszottam! Pont a világ változatlansága, a főhős és a történet érdektelensége miatt nem vártam a folytatást, nem remegtem a netet bámulva a második rész bejelentését követően, ám a PSP-s változat valahogy felcsigázott. Az előzetes képek és a videók alapján elképesztően jónak tűnt, a már megismert arzenál tudatában egy sodró, hangulatos, küzdős játékot vártam, olyat, ami a Crisis Core után megint akár napokra is képes a konzol mellé szegezni!



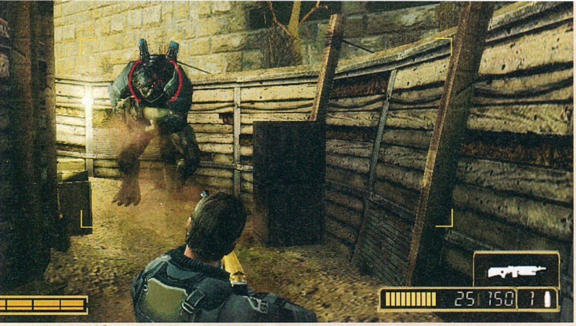


### AUTOMATIZÁLT HÁBORÚ

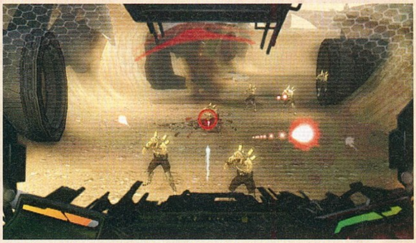
PSP-n pörgős akciójátékot irányítani mindig is körülményes volt, de a Syphon Filterek óta van legalább egy jól működő irányítási szisztéma, melynél csak kisebb kompromisszumokat kellett kötnie komfortérzetünknek. Nem véletlen, hogy a Sony ezt a csapatot kérte fel a Retribution elkészítésére. Hogy mindez megint ilyen szépen sikerült-e, arra egyértelmű igennel nem mernék







Természetesen a Resistance-ek minden jellegzetes ellenfele feltűnik most is



A lépegetőbe pattanva a látványt ugyan rontja a hexás kijelző, de a támadóerőnk megsokszorozódik, szóval nem panaszkodunk!

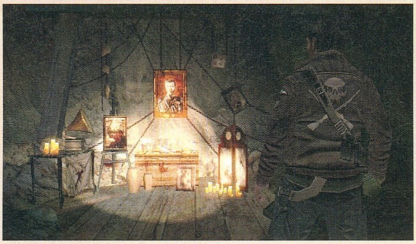
felelni. A játék ugyan többször lehengerlő, mint közepes, ám mindez inkább a látványvilágnak köszönhető. Játszani ugyanis közel sem olyan élvezetes vele…

A játék első pár órájában az ember csak ámul és bámul. Valahogy a PSP esetében a látványosabb programoknál ez mindig így van – én legalábbis a mai napig képes vagyok rácsodálkozni arra, hogy ez a kis masina mi mindenre képes. Szóval az első óra a katarzisé. A játékost egyáltalán nem érdekli semmi csak az, hogy, kicsit lebutítva ugyan, de nagyjából ugyanazt kapja, mint a nagytestvéren. Azonban, ha ez az élmény elmúlik, akkor az egész varázs tovaszáll – mint mikor a dögös csaj szex után megszólal, és kiderül, hogy buta, mint egy rétisas! Merthogy a Resistance buta lett; és noha dögösnek dögös, tényleg nincs az az isten, hogy kihagynád, a végén még egy cigit is elszívsz, de azt már nem az ágy mellett a hamutálban, hanem a taxira várva nyomod el!

Hogy mi a Retributionnel a probléma? Hogy túl önálló – szinte nem is kell hozzá játékos! Ha az ember alapjáraton játszik vele, akkor csak menni és lőni kell benne, a gép ugyanis mindent mást elvégez helyettünk! Ha láda mögé érünk, azonnal fedezékként használja, ha ellenfél kerül a látóterünkbe azonnal befogja, így igazán sok dolgunk nincs a ravasz nyomkodásán kívül. Meghalni persze lehet, főleg, ha türelmetlenek vagyunk, de sosem érezzük azt, hogy mi játszunk, hogy jól játszunk, hogy elértünk valamit, hogy kicseleztük az ellenfeleket. Egészen egyszerűen sodródunk a történetben, egyre kevésbé kíváncsian várjuk a következő pályát, az új fegyvereket és persze ötpercenként esik le az állunk a látványvilágtól. Üröm az örömben, hogy néha valamiért érezhetően csúnyább a pályadesign – mintha egy-két epizódot a Sony Bend B-csapata készített volna el.

## RESISTANCE ERŐ

A sorozat legnagyobb erősségét mindig is a változatos fegyverarzenál jelentette. A PS3-változatban alig vártam, hogy megszerezzem az újabbnál újabb mordályokat. A PSP-s Retribution nem újít, hanem szorgosan másol, és néha kompromisszumot is köt. Egy-két fegyver pont ugyanaz és pont ugyanúgy működik, mint elődje. A sima gépkarabély másodlagos funkciója a már megszokott aknavető, a távcsöves



puska bezoomolva lelassítja az időt. Vannak azonban olyan fegyverek, amik lebutultak. Az idegenek pontlövő puskája, amivel a megjelölt ellenfelet fedezék mögül is el lehetett találni átalakult, és csak egy erősebb, visszapattanásra képes töltetet nyújt. Talán a kód nem bírta, talán a játék még könnyebb lett volna. Mindenesetre nekem csalódást okozott annak ellenére is, hogy az alap lövése még így is rengetegszer mentette meg az életem! Az arzenál azonban még így is a játék legérdekesebb és legelőremutatóbb eleme. A PSP-s változatnál is elviszi a hátán az egészet. Követendő példa minden konzolos, és kézikonzolos játék fejlesztésénél!

## EGY KIS ÖNÁLLÓSÁG

Ha szeretnénk önállóbban cselekedni, akkor nyomjuk meg a D-pad felfelé irányát. Ekkor vállhoz emeljük a fegyvert és mi magunk célozhatunk! Nem egy óriási trükk, mégis elég ahhoz, hogy a marketingesek

## Micsoda fertő!

**A Nintendo pár éve feladta az otthoni és a kézikonzolok összekapcsolásának tervét, de most megteheted ezt. Egy Resistance 2 birtokában megfertőzheted a PSP-s rész főszereplőjét, így abba Kiméra-hormonok kerülnek. Életereje a gyógycsomagos-százalékos rendszerről regenerálódóvá változik, tud majd víz alatt úszva új területeket megközelíteni, és még a nagykonzolos rész remek robbanólövedékes magnumját is megkapja!**



elmondhassák, a lehetőség megvan, csak rajtad áll, hogy élsz-e vele! Persze nem fogsz, megbarátkozol az amúgy jól működő automatizmusra épülő rendszerrel, csak aztán azon kapod magad, hogy a harmadik pályán már nem élvezed az egészet.

A Retribution azonban egyáltalán nem rossz játék! Nem a PSP felhozatalának legjobb darabja, a várva várt megváltó, de így is kipróbálásra érdemes mű. Minden egyes pixeljén látszik, hogy a készítők megpróbálták a lehető leghűségesebben másolni az eredetit. A küldetések hangulatosak – de lineárisak; a harcrendszer remek – csak túl egyszerű; a történet sem gyengébb mint eddig – azaz sosem izgulsz a főhős jövője miatt. Az isteni szikra tehát sajnos hiányzik belőle. Hiába az eddigi legjobb PSP-s multiplayer élmény (hozzáteszem, nem sokan játsszák), hiába a Resistance-hangulat, valami mégis elveszett.

## AZ ÖRÖK KÉRDÉS

Vegyem, vagy ne vegyem? Szerintem igen. Hosszú hónapok után végre ismét egy játék, ami legalább jól néz ki, amivel több órán keresztül elvan a játékos még akkor is, ha sokszor a lapos részeken csak a későbbi fegyverek iránti kíváncsiság hajt át. Ha szereted az akciójátékokat akkor nyugodtan vágj bele – az igazi akciójáték-etalon eljövetelére azonban még várnod kell! ■

## EZT NYERD MEG!

**A Sony felajánlásában két példányt tudunk kisorsolni a Resistance Retributionből. Kérdésünk: *mi a neve a Resistance-játékok eddigi két játszható hősének?***






**Címünk: nyereményjatek@576.hu**
**Tárgy: Resistance**
**Határidő: 2009. május 12.**



**576 értékelés**

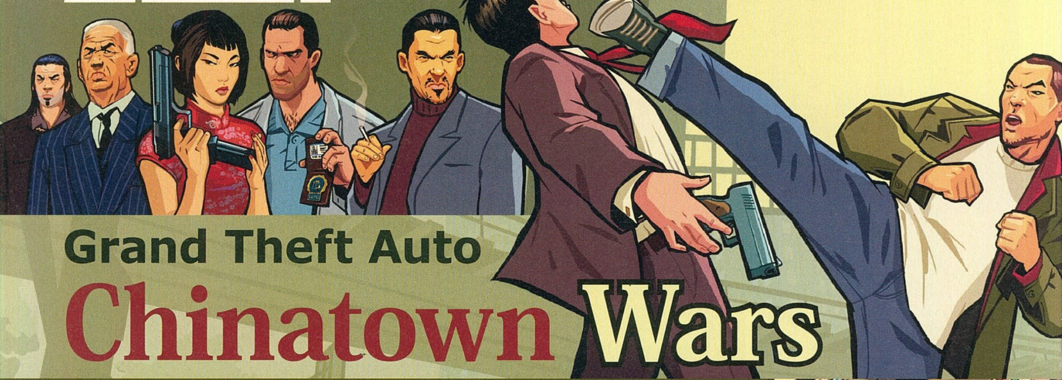
wifi

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|
| grafika | | | | | |
| játszhatóság | | | | | |
| szavatosság | | | | | |
| zene/hang | | | | | |

VÉLEMÉNY

A Retribution egy élvezetes kis játék, de mind a következő Resistance-tól, mind az új Sony Bend-fejlesztéstől többet vártunk. Ha a PSP-s multi éltet, akkor viszont ennél jobbat nem találsz!

sasa **7.5**



# Grand Theft Auto
# Chinatown Wars

**ALAPOZÓ** A GTA 1 humora, a GTA 2 technikája, a GTA 3 hangulata, a GTA 4 városa – egy csomagban, a DS minden csínját-bínját kihasználva. Kihagyhatatlan!



**adatlap**
kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar leeds**
platform **ds**
megjelenés **márc. 20.**
multiplayer **2**

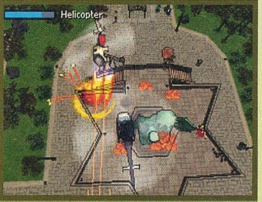
Celebek. A modern média mozgatórugói, a bulvárhírek ömlesztésévé korcsosult nyomtatott sajtó legfőbb alapanyagai. Felfújt, érdektelen és amúgy teljesen közömbös emberekhez köthető olyan tényanyagok, melyeknek hírértéke nincs. A videojáték-iparnak (még) nincsenek celebjei: ünnepelt és elismert sztárjai vannak. Legalábbis ez volt a helyzet régen, a felcseperedő médium lassan de biztosan kitermeli a maga celebjeit – a sors néha viszont úgy hozza, hogy egyszerre rögtön kettőt is. Őket manapság Houser-fivéreknek hívják, a GTA-sorozat atyjai polgárpukkasztással és hisztériakeltéssel tették fel magukat a térképre jó tíz éve és azóta nagyon nem is akarnak onnan eltűnni. Nincs is okuk rá, a GTA IV-gyel immáron ténylegesen dollártízmilliókat kereső sztárbrigád 2012-ig még biztos, hogy nem áll le. Nem panasznak szánjuk: ne is tegyék, ha olyan irányba képesek terelni a szériát, mint azt a Chinatown Warsszal teszik.

## EVOLÚCIÓ

Vissza a gyökerekhez: a 3D-s térbe csak a PlayStation 2 generációval lépő széria hordozható formában ritkán volt remek. Működött? Igen. Hangulatos volt? Természetesen – de olyan egyedi és innovatív megoldásokat, mint nagygépes társai a GBA-s, PSP-s részek nem érhettek el. Márpedig a GTA működik három, de két dimenzióban is. Hisz onnan indult és most oda is tér vissza megkerülhetetlen hardverproblémák miatt – az akadály most mégsem hátrány hanem gondolkodásra, új utak meglelésére késztető előny.

A helyszín? Liberty City, napjainkban. A már sokszor feldúlt öreg város ezúttal egy olyan témához nyúl, amelyhez régóta kellett volna. A főszerepben ezúttal a kínai maffia áll, az őshazában elhalálozó vezér sarja a szent családi kardot szállítaná vissza nagybátyjának az utódlásért folyó hatalmi harcot segítve. Ám Liberty Cityben a dolgok nem ilyen egyszerűek, Huangot a landolás után megtámadják, szétverik, meglövik, elrabolják és aztán egyenesen a folyóba hajítják. De Huang jó akcióhőshöz méltóan mindent túlél, bosszút esküszik és átküzdi magát Liberty City mocskán, hogy a csúcsra jusson. Vagy legalábbis annak a közelébe.

Ez pedig emberes feladat, mivel Liberty City nagy. Nem, inkább hatalmas, a méretek leszűkítése és az események megcsonkítása helyett a Rockstar inkább tömörít. Az itteni város lehet, hogy nem akkora, mint a GTA IV megapolisza (egy szigettel kisebb) de a felesleges területek lecsipegetésével sokkal összeszedettebb és tartalmasabb élményt nyújt. Általában a szokásos szereplőkkel: járókelőkkel, járőröző rendőrökkel, párharcukat vívó maffiózokkal és persze temérdek járművel.




■ A rendőrök elől ezúttal nem lehet elmenekülni: vagy elkapnak minket, vagy végzünk az összessel



Emlékszel a GTA2-re? A Chinatown Wars gyakorlatilag azt újítja fel, visszatérve a felülnézethez, de mindezt megfejelve a negyedik epizódban bevezetett újdonságokkal. Ilyen a folyamatos kommunikáció, igaz mobiltelefon helyett Huang PDA-val tartja a kapcsolatot a haverokkal, megbízókkal. A PDA piszkosul hasznos eszköz, nem csak a bármikor elérhető, saját célpont kijelölését lehetővé tevő és a követendő utat a játéktéren mutató GPS, de egyéb funkciói miatt is. Ilyen például az emailezés: kommunikálni minden kulcsfontosságú szereplővel lehet, értelemszerűen kötött formában, vagyis ők fognak írni. Többnyire misszziókról, a Chinatown Warsban hosszú és értelmetlen kocsikázás nélkül, a közvetlen találkozót kihagyva is felvehetőek küldetések.

■ Aki csak öldökölni, bajt keverni vágyik, annak ez a tökéletes játék!

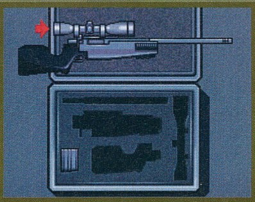




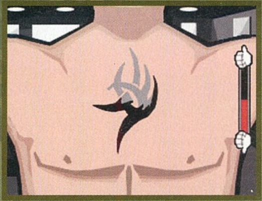

■ A mesterlövészes küldetések izgalmasabbak, mint a GTA 4-ben

**Nem is gondoltuk volna, hogy a DS is alkalmas a GTA-k világának megjelenítésére, pedig az élmény sok tekintetben itt a legjobb!**



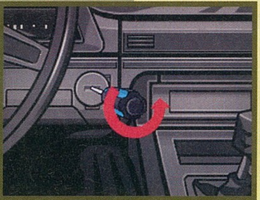
■ A tetoválástól a mesterlövész-puska összeszereléséig, a szívbeteg páciens újraélesztésétől a molotov-koktél megtöltéséig mindenre a DS cerkáját fogjuk használni. Nem tudjuk, hogy csinálták, de sosem lesz idegesítő a dolog!



## TILTOTT ÁRUK

Ám ennél jóval izgalmasabb a kereskedelmi rész. A szokásos felhozatal itt is kalapot emel, a „gyűjts össze egzotikus kocsikat a város különböző pontjain" mellékszál természetesen szerves részét képezi az itteni Liberty Citynek is, de az innovációt a polgárpukkasztás legmagasabb fokra csavart újdonsága adja: a drogkereskedelem. A korábbi GTA-k eddig csak szőrmentén közelítettek a témához, inkább csak említést téve a dologról. A Chinatown Wars viszont továbbmegy, hétmérföldes csizmával: Huang maga is kereskedhet az illegális szubsztanciákkal. Heroinnal, extasyval, marihuánával és egyéb tudatmódosító szerekkel. A procedúra nagyon egyszerű, a várost felfedezve temérdek dealerrel köthető profitáló kapcsolat: az árfolyam napról napra változik, van, amikor nagy akció van a heroinon és van, amikor valaki a marihuána-készletétől szabadulna meg. Vagy épp ünnep van a jamaikaiaknál, így nem a szokásos fű kell nekik, hanem LSD, de gyorsan. Ez pedig ordas nagy profit lehetőségét rejti magában, vagyis lehet telipakolni a titokzatos barna táskát a város egyik pontján, hogy annak tartalma a sziget másik részén kössön ki, értékes zöldhasúért cserébe persze. A Chinatown Warsban a pénzmozgást még napi szintű üzleti hírlevél is segíti, diagram formájában prezentálva a bevétel és a kiadás mennyiségét.

■ Ha álló kocsit törünk fel, készüljünk fel a manuális „indítózásra"






■ A korai GTA-k látványvilágát idézi, de azoknál sokkal-sokkal többet tud

Pénzt költeni pedig sok mindenre lehet, a Chinatown Wars vérbeli őrült GTA, olyan, a szórakoztatást és nem a realizmust előtérbe helyező epizód, amilyen a sorozat többi darabja volt a GTA IV előtt. A bevétel elherdálása a leggyorsabban fegyvervásárlással valósítható meg: az AmmuNation boltok most már online felületen át is elérhetőek, házhozszállítással pakolva le a vevő ajtaja elé a gépfegyverek és rakétavetők garmadáját. Huang még ebből is komoly biznisztt csinálhat: a fegyverszállítmányok páncélozott teherautók mélyén járják a várost. Egyet elkötve és hazaszállítva még a fegyverkereskedelem is komoly üzleti lehetőséggé válhat.

Tapizni is sokat fogsz, no nem lenge hölgyeket hanem az érintőképernyőt – a Chinatown Wars talán a legeredetibb módon vezényli le a minijátékokat. Minijáték gyakorlatilag bármi lehet, kezdve az ellopandó autó beüzemelésétől (az önindítót csavarhúzóval birizgálva) a nagy nyereménnyel kecsegtető kaparós sorsjegyeken és a molotov-koktél manuális feltöltésén át egészen az ellopott teherautók lángvágós felnyitásáig. A machinációk soha, egyetlen másodpercre sem válnak unalmassá, ahogy maga a Chinatown Wars sem.

## KIS GÉP, FELEJTHETŐ KARAKTEREK

Legalábbis a játékmenet szintjén, merthogy a karakterek terén remekül teljesítő, tényleg emlékezetes és stílusos szereplőket megálmodó GTA IV után a Chinatown Wars csalódást okoz. Nem csak maga Huang, de a gárda többi tagja is rettenetesen egysíkú, unalomig ismert panelekből és klisékből építkezik, ráadásul pár mondatnál többet egy-egy dialógus alkalmával egyik sem szól. Ami természetesen érthető, hiszen a nagygépes részeknek ott a filmszerű kelléktár, a DS-es kiadás viszont állóképekkel és szöveggel operál. Azt viszont rosszul teszi, a bosszúállás unalomig ismert folyamata izgalmat nem okoz, a Chinatown Wars vonzereje inkább a drogkereskedésben, a fegyveres harcban és a száguldásban keresendő. Ott viszont maradéktalanul a helyén van.

### MÁSVÉLEMÉNY

SASA IS MEGMONDJA

**Vallomást kell tennem: eddig egyetlen GTA-t sem játszottam végig, valahol félúton elveszett a hajtóerő. Itt viszont szó sincs erről, hisz minden küldetés más és más, gyakorlatilag tízpercenként jön valami remek új dolog a programban. Hatalmas vigyorral az arcomon száguldoztam a városban, lőttem a maffiózókat és a rendőröket, terítettem a drogot. Persze gyerekek, ilyesmit a valóságban sose, oké?**



■ Érdemes mindenhol körülnézni, mert a legkülönbözőbb helyszíneken találhatunk értékes cuccokat




Bár értelemszerűen nem olyan tartalmas, mint a sorozat többi darabja, de a négy-öt órás történeten felül még legalább kétszer ennyi mellékküldetést tuszkol a csomagba, a szokásos taxizós-mentős őrületeket, a titkos ugratók megkeresését és egyéb szórakoztató küldetéseket. Mindezt páratlan formában, a Chinatown Wars gondolkodás nélkül a DS leglátványosabb és technikai szempontból a legnagyobb mesterműve. A stilizált, képregényre emlékeztető körítés telitalálat, az ezzel párosított és szinte folyamatosan stabil képfrissítés pedig igazi bravúr. Ahogy az olyan apróságok is, mint a folyamatosan változó fényviszonyok, a mindenhol szuperáló lámpaoszlopok és fényszórók, a gyalogosokat letaroló robbanások... a sor gyakorlatilag a végtelenségig folytatható. A Chinatown Wars ténylegesen a DS köré épített hihetetlenül ötletes és tartalmas, teljes értékű GTA-epizód, amely megmutatja, hogy igenis bármit ki lehet hozni egy gyengébb hardverből – nem a méret és a csillogás, hanem a tartalom a lényeg. Abból pedig itt van bőven. ■

**576 értékelés**

wi fi

1 2 3 4 5

grafika
játszhatóság
szavatosság
zene/hang

VÉLEMÉNY

A GTA: Chinatown Wars közel kompromisszummentes, teljes értékű GTA, amely a DS képességeit maximálisan kihasználva pofozza hordozható formába napjaink legnépszerűbb sorozatát. Így kell ezt csinálni!

w **9.1**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

## Grey's Anatomy: The Video Game

KIADÓ **UBISOFT** FEJLESZTŐ **LONGTAIL** PLATFORM **DS**

Elveszett szigeten való kalandozás után barangolás a drámaiság szikével övezett földjén. Az Ubisoft újabb sorozatot cibál át játékformába, az áldozat ezúttal a melodrámák királya, a Grace klinika. A hazánkban is vetített műsor interaktív formája egyértelműen a törzsközönségnek szól, minden idők legelvontabb minijátékait pakolva a Grace klinikát tökéletesen követő narráció és struktúra mellé. Tereld el Meredith kételyeit McCsábító arcképeinek elfújásával, terelgesd George szerelmi életét akadályok kerülgetésével, lazításképp pedig végezz feltáró műtét egy ronda, korosodó nő gyomortájékán. A Grey's Anatomy képregényes körítéssel vetíti a képernyőre a brigádot, több-kevesebb sikerrel az élethűség terén. Nagyon elkötelezett rajongóknak ideális, a többiek viszont… az épelméjük érdekében passzolják. ■




W **5.0**

## The Great Giana Sisters

KIADÓ **DTP** FEJLESZTŐ **SPELLBOUND** PLATFORM **DS**

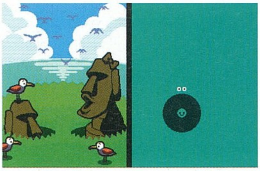


Minden idők egyik leghíresebb plágiuma minden odds ellenére visszatér: a Super Mario sikeres formuláját a nyolcvanas évek végén a C64-generációnak elhozó, az eredetit elképesztő pontossággal lemásoló Giana Sisters a DS színvonalára húzott remake-kel próbál új közönséget találni. Sikerrel, a Giana Sisters remek átirat, amely színekkel alaposan meglocsolt rajzfilmszerű körítéssel húzza fel a XXI. század követelményeinek megfelelően a klasszikus platformert. Unalomig ismert játékmenet, gazdag pályakínálat, temérdek ellenfél, rettenetesen egyszerű szabályrendszer és egy perc alatt teljesíthető szintek. A stílus komoly hiányosságokkal küzd a minőségi címek terén a DS-en, így már csak ezért is fokozottan ajánlott a Giana Sisters, de igazán azok hullatnak majd könnyeket, akik akkor és ott maguk is ott voltak. Több klasszikus remake-jét a népnek! ■

W **8.0**

## Rhythm Paradise

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **TNX** PLATFORM **DS**



A már ismert formulákat alaposan kifordító és újraértelmező WarioWare után ismét az innováció útjára lép a Nintendo. A Japánt már tavaly óta szórakoztató Rhythm Paradise minden idők egyik legelborultabb ritmusjátéka, amely szavakkal szinte leírhatatlan formában adózik a zene szeretetének. Lejts táncokat majomként egy fiatal énekesnő koncertjén, kövesd a karmester iránymutatását az énekkórusban, tölts fel robotokat üzemanyaggal a gyártósoron, mindezt ritmusra körülbelül olyan stílusban, mint a fentebb emlegetett WarioWare esetében. A RP nem használ semmilyen kijelzőt és sok útmutatást nem is ad, de a magas nehézség és a néha nem egészen működő irányítás ellenére 2009 egyik legkreatívabb és legelborultabb címe, amely olyan új irányba terelheti a sokat látott stílust, amire még nem volt példa! ■

W **8.5**



# My World, My Way

KIADÓ **ATLUS** FEJLESZTŐ **GLOBAL A** MEGJELENÉS **ÁPR. 9.** PLATFORM **DS**

A női játékosok kapcsán rózsaszín, cukorfalat állatkákra és Barbie Fashion Designerre asszociáló, előítéletes vélemények hangtompításaként szeretnék rögtön állást foglalni: a My World, My Way nem szimplifikált, heroikus lovagregény ifjú szűzeknek, hanem teljes értékű RPG. A konvenciókkal szakítva nem egy amnéziás, hűvös modorú szalonpunk, hanem egy duzzogó hercegnő, Elise kapja a főszerepet, aki szívszerelme szemében úgy kíván csábítóbbá válni, hogy elhatározza: kalandor lesz. Bár ez önmagában eléggé elrettentően hangozhat, érdemes felülkerekedni az ellenérzéseken.

A My World, My Way ugyanis remek játékelemeket csempész az RPG-k megszokott rendszerébe. A legizgalmasabb ötlet kétségkívül a Pout Point rendszer bevezetése; a megszokott tapasztalati- és mágia-pontokon kívül ezekkel igazíthatod a játékot a saját szájízedhez és az adott szituációhoz. A Pout pontok felhasználási lehetősége ugyancsak sokrétű; megduplázhatod a begyűjtött tapasztalati pontjaidat, erősebbé/gyengébbé változtathatod az ellenfeleket, vagy éppen lenullázhatod a varázslataikat. Kikapcsolhatod a véletlenszerű támadásokat, kinyithatod a lezárt ládákat, átugorhatod a nemkívánatos küzdelmeket, pondróvá silányíthatsz egy főellenfelet – okos és átgondolt rendszer, kellemes, kiegyensúlyozott játékmenetet biztosít. Az egyszerű, ikonvezérelt menük és a kalandok közti navigáció áttekinthető és egyértelmű, a tartalmi rész kiismerése, a lehetőségekkel való játszadozás pedig sokáig szórakoztatónak bizonyul.







Kritizálni csak a történet viszonylagos egyszerűségét, a főszereplő karakter kissé ellenszenves mivoltát, a repetitív játékmenetet és az újrajátszási faktor teljes hiányát lehet, de (a szintén Atlus-fészekaljból származó) Etrian Odyssey is a jól átgondolt harcrendszer technikai aspektusai miatt bizonyult sikeres fogadtatásúnak. A My World, My Way hasonló szabályokat követ; nem világmegváltásra törekszik, egyszerűen csak használható, biztos alapokon nyugvó játékmechanikát kínál. Manapság, a félszeg kísérletek, a zilált stíluskavalkádok és a Dragon Quest-imitációk korában ez is kész csoda: csak remélni tudom, hogy több fejlesztőcsapat számára is értékes, inspiratív forrásnak bizonyul majd. Ha pedig mégsem, akkor sincs baj – mi kaptunk egy sajátos, mégis remek szerepjátékot. Ez a konstelláció pedig becsülendő; és sajnos ritka is, mint a duzzogó hercegnők a XXI. században. ■

**értékelés** tyler

Kellemes, nem várt meglepetés. A körítés talán valóban „csajos", de a tartalmi rész miatt nem kell aggódni: izgalmas és uniszex.

**7.0**



# Blue Dragon Plus



KIADÓ **IGNITION** FEJLESZTŐ **FEELPLUS, BROWNIE BROWN**
PLATFORM **DS** MULTIPLAYER **2** MEGJELENÉS **2009. ÁPRILIS**



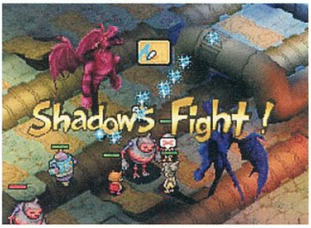
**A design a csodás Blue Dragont idézi, de a játékmenet nem nő fel ehhez...**

Ha egy RPG nem számozott folytatást, hanem „mellékszálat" kap, ott már eleve felüti a fejét a gyanakvás; az efféle árukapcsolás többnyire az eredeti sikere által keltett hullámokon próbál lovagolni. Csalánt. A máséval. Értitek, ugye.

A Blue Dragon Plust a Mistwalker fejlesztette a Nintendo leányvállalatával, a Brownie Brownnal és a hasonló szerepet betöltő Feelplusszal, ami viszont a Microsoft másodhegedűse; a Főhős és az Epigonok együttműködéséből csupán egy Revenant Wings-utánérzésre futotta. Szerepjáték helyett valós idejű (bár RPG-elemekkel meglocsolt) stratégiát kapunk, melyben, noha összefuthatunk az alapjáték főszereplőivel, ezen túl semmi pluszt nem kapunk. A játékmenet bamba és esetlen, a karakterközpontú csapatunk koordinálása pedig nem igényel túl nagy fantáziát; RPG-nek túl egyszerű, és a taktikai elemek is kimerülnek a küzdelmek túlélésében, ami a könnyedségnek köszönhetően nem különösebben embert próbáló feladat.

Mindenképpen a pozitívumok közé tartozik az eredeti történet tovább göngyölítése, a fantasztikus minőségű videojelenetek, valamint a csodálatos aláfestő zene, de ezzel véget is ért a lista. És az sem túl nagy dicsőség, hogy ezek a tételek szerepelnek rajta; a sztorihoz a cím miatt kellett ragaszkodni, a videobetétek – a legszebb Command & Conquer-hagyományokhoz híven – a játéktér sivársága és a küldetések megnyerése utáni jutalmazásként tűnnek fel nagy számban, a zene pedig a Blue Dragonból ismerős futamokat pengeti, azaz Nobuo Uematsu zsenialitását dicséri – újrahasznosított komponensekért nem jár kétszer pirospont.






A játék a Blue Dragon és a Revenant Wings közt próbál egyensúlyozni, de a kétfelé mosolygás durva grimaszba torzul. Maga a stílusváltás nem lenne probléma (a Final Fantasy sikerrel vette az Ivalice Alliance-fordulatot, ahol a tizenkettedik epizódhoz a Final Fantasy Tactics A2 taktikai RPG-je társult), ha a maga területén legalább olyan minőséget lenne képes felmutatni, mint amilyen az asztali konzolos szerepjáték is volt. Egyedül a történetre kíváncsi játékosok lelhetnek benne némi szépséget. ■

**értékelés**
**tyler**

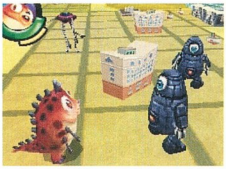
Megújult stílusban prezentálja mindazokat a hangulati elemeket, amit a Blue Dragonban szeretni lehetett; a koktélból csak az élvezetes játékmenet maradt ki.

**5.0**

KÉZIMUNKA **GYORSTESZTEK**

## Monsters vs. Aliens

ACTIVISION • AMAZE • DS



A DreamWorks nem bírja abbahagyni: a hollywoodi szórakoztatóipar legnagyobbjait maga mögött tudó Monster vs. Aliens a 3D-s gyerekfilmek következő nagy fejezeteként kívánja szórakoztatni a nagyérdeműt, egymásnak eresztve az inváziós sereget terelgető űrlényeket a földet megmentő szupercsapattal. A DS verzió hozza a papírformát, oldalra scrollozós formában követve végig az eseményeket, 3D-be ágyazott környezettel de... de közben semmi extrát sem mutatva fel. A Monster vs. Aliens pontosan ugyanolyan, mint az azt megelőző száz másik közepes filmfeldolgozás, egyetlen ponton sem újítva. De talán nincs is rá szüksége, hiszen így is százezrek vonulnak majd a kasszához, örömmel téve le érte azt az összeget, amit ráírtak - függetlenül attól, hogy valójában mennyit is ér. ■

w **4.0**

## Rhapsody

ATLUS • NIS • DS

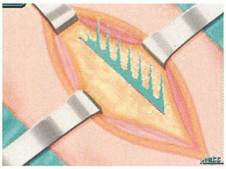


Séta a múltba: a manapság leginkább a Disgaea-sorozatot pofozgató NIS kilenc év után visszatér egykori elképzeléséhez. A 2000-es Rhapsody megreformált formában tér vissza DS-en, a JRPG rajongótábor igényeit szolgálva is – abból is a könnyedebb hangvételű, alacsony nehézségi fokra belőtt fajtára vágyókét. A Rhapsody női főhőse a szokásos szabályrendszer szerint követi a történetet, random harcokat vívva meg, az eredetit gazdagító stratégiai felület helyett a Final Fantasyt idéző megvalósításban. Ráadásul a kulcsfontosságú jelenetek nem grandiózus átvezető animáció formájában, hanem dalban játszódnak le, érdekes új ízt kölcsönözve a történetmesélésnek. A Rhapsody gyönyörű, ámbár nagyon egyszerű és unalomig ismert sablonok mentén járó szerepjáték: pár unalmas nyári estére viszont megfelel! ■

w **5.5**

## Life Signs: Surgical Unit

JOWOOD • SPIKE • DS

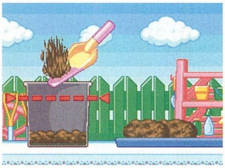


Komplett kórházi dráma, traumatológiával párosítva a zsebedben: az innovatív első rész utáni remek második Trauma Center a jelek szerint sok követőre talált. A LifeSigns gyakorlatilag egy az egyben kívánja végigkövetni az érintőképernyős operáció műfajának vezetőjét, a Phoenix Wright-szériát idéző mennyiségű és elborultságú karakterkínálattal, temérdek műtéttel és Asimov munkásságát megszégyenítő szövegmennyiséggel. A LifeSigns legnagyobb gyengéje talán ez, legalább negyed óra kell az első tutorialig is, addig pedig lehet bámulni minden idők legrosszabb manga-féle karaktereit, amely leginkább egy elborult kelet-európai Paint-ámokfutásának tűnik. Ahogy a Life Signs is: nem kérdéses, hogy a stílus kínálatából mit is érdemes leemelni a polcról. Nem ezt! ■

w **4.0**

## Gardening Mama

MAJESCO • TAITO • DS

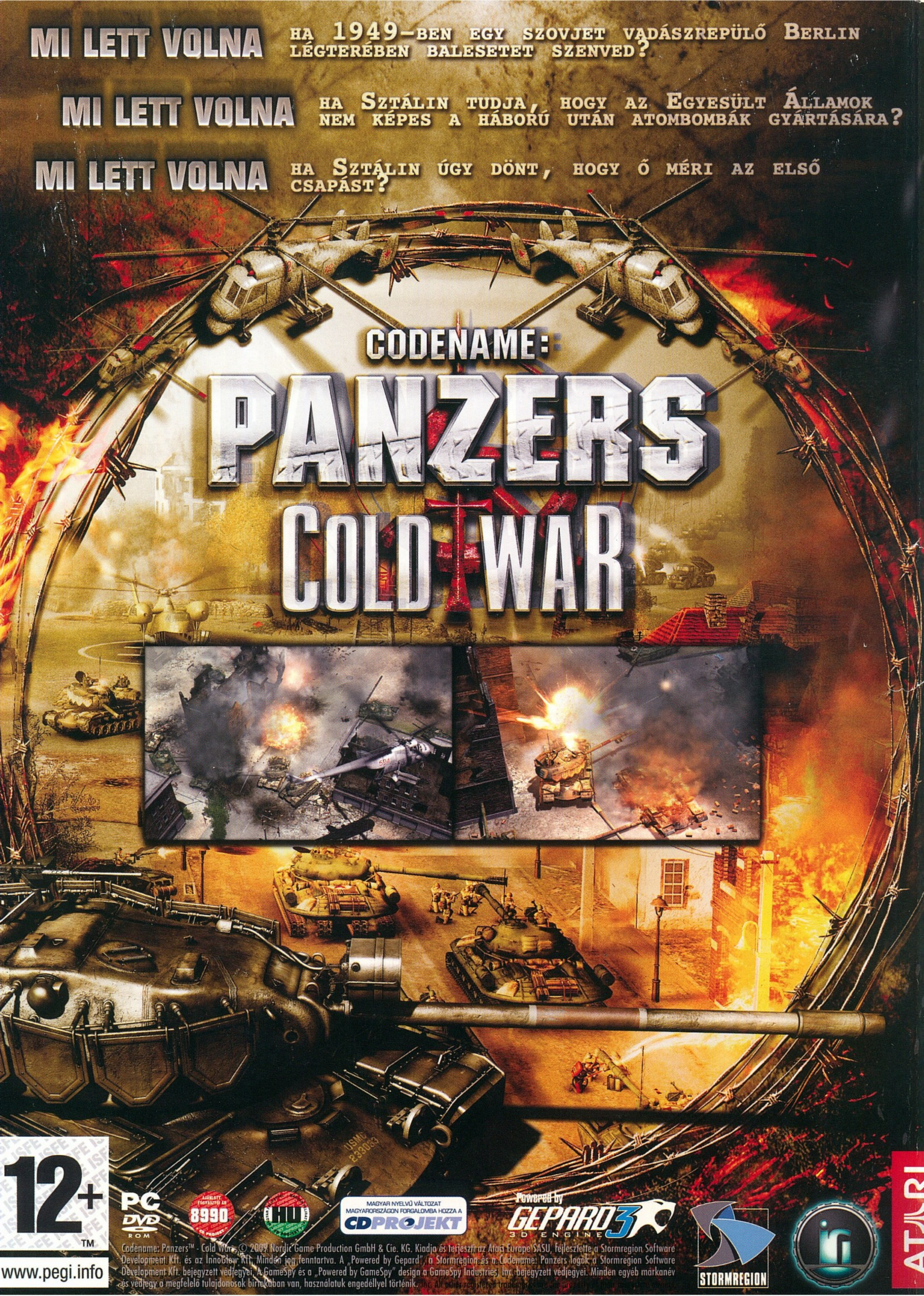


A konyhák sokadszori meghódítása után Mama hátrahagyja a fakanalat és ásót-kapát vesz a kezébe. A Gardening Mama a Majesco frenetikus sikersorozatának következő lépcsőfoka, amely ezúttal a kertészkedés mikéntjébe nyújt betekintést, elmagyarázva a rózsatermesztést, a virágültetést és a haszonnövények gondozását a már jól ismert stílusban. A Gardening Mama van olyan kreatív, mint elődjei ráadásul hihetetlen szórakoztató is, ám egy kritikus ponton bukik el: szinte sosem érzékeli jól az érintőképernyőre gyakorolt nyomást és mozdulatokat, függetlenül attól, hogy a játékos jól teszi-e a dolgát. Kár érte, az első pár perces örömködés villámgyorsan frusztrációba fullad, a később tapasztalható rendes feladatmagyarázás hiánya pedig garantáltan idegrohamokat szül majd – Mama ennek nem örülne! ■

w **5.0**



A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE MÁJUS 25-ÉN JELENIK M



MI LETT VOLNA
HA 1949-BEN EGY SZOVJET VADÁSZREPÜLŐ BERLIN LÉGTERÉBEN BALESETET SZENVED?
MI LETT VOLNA
HA SZTÁLIN TUDJA, HOGY AZ EGYESÜLT ÁLLAMOK NEM KÉPES A HÁBORÚ UTÁN ATOMBOMBÁK GYÁRTÁSÁRA?
MI LETT VOLNA
HA SZTÁLIN ÚGY DÖNT, HOGY Ő MÉRI AZ ELSŐ CSAPÁST?
CODENAME:
PANZERS
COLD WAR
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 8990
HU
MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZAT
MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A
CDPROJEKT
Powered by
GEPARD3 3D ENGINE
STORMREGION
ATARI
Codename: Panzers™ - Cold War © 2009 Nordic Game Production GmbH & Cie. KG. Kiadja és terjeszti az Atari Europe SASU, fejlesztette a Stormregion Software Development Kft. és az InnoGlow Kft. Minden jog fenntartva. A „Powered by Gepard", a Stormregion és a Codename: Panzers logók a Stormregion Software Development Kft. bejegyzett védjegyei. A GameSpy és a „Powered by GameSpy" design a GameSpy Industries, Inc. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb márkanév és védjegy a megfelelő tulajdonosok birtokában van, használatuk engedéllyel történik.